



Liebe CPU-Leserin,  
Lieber CPU-Leser,

Vor einigen Jahren - es war kurz vor Weihnachten 1979, begann eine Kaufhauskette mit dem Verkauf eines Microcomputers. Das Gerät kostete 1 x soviel, wie die vergleichbare Version heute kostet, benötigte einen amerikanischen Spezialflüßscheiter - alles in allem ein Spaß für ca. 5000,- DM.

Kein Wunder, daß die Aktion bald beendet wurde. Die Zeit war noch lange nicht reif, in unserem Lande, Microcomputer *an* diese Art und Weise zu verkaufen. Nur wenige Eingeweihte mit Draht nach USA, waren über die Geschicknisse rund um die Microinformant. Erst Ende 82 / Anfang 83 ging nämlich auch bei uns der Sturm der kleinen Computer richtig auf.

"Homecomputer" versorgte und versorgt die immer größer werdende Zahl von Computer-Enthusiasten mit Programmen und Programmier-Klaviere. Ein halbes Jahr war dieses das einzige Homecomputer Magazin - bis in unseren Verlag CPU erschien.

Eine Riesententwicklung bahnt sich an. Seit einigen Wochen schweben in den Kaufhäusern Computernärrungen wie Pilze aus dem Boden. Mit einem breitgefächerten Angebot mit Hard- und Software, Magazinen und Büchern wird der Kunde mit dem Neuesten aus der Branche versorgt.

Das freut den Hobbyisten ganz besonders, denn hier ist er der König!

Früher war er ja meist nur geduldeter Besucher in den Microcomputer-Shops, deren Besitzer hochmütig die Profis zu umgarnen versuchten (damit oft auf die Nase fielen) und den jungen Enthusiasten lieber von hinten - beim Verlassen des Ladens - sahen.

Wir haben es in einigen Kaufhäusern selbst ausprobiert. Gut geschultes informiertes Personal versucht dem Kunden seine Wünsche so gut wie möglich zu erfüllen.

Wir sind sicher, daß diese Initiative endlich für den lange erwarteten Durchbruch der Microcomputer auch in diesem Lande beitragen wird.

Hochachtung

*Ralph Röske*

Ihre Ralph Röske  
Herausgeber und Chefredakteur



1990-1991  
 1992-1993  
 1994-1995  
 1996-1997  
 1998-1999  
 2000-2001  
 2002-2003  
 2004-2005  
 2006-2007  
 2008-2009  
 2010-2011  
 2012-2013  
 2014-2015  
 2016-2017  
 2018-2019  
 2020-2021  
 2022-2023  
 2024-2025  
 2026-2027  
 2028-2029  
 2030-2031  
 2032-2033  
 2034-2035  
 2036-2037  
 2038-2039  
 2040-2041  
 2042-2043  
 2044-2045  
 2046-2047  
 2048-2049  
 2050-2051  
 2052-2053  
 2054-2055  
 2056-2057  
 2058-2059  
 2060-2061  
 2062-2063  
 2064-2065  
 2066-2067  
 2068-2069  
 2070-2071  
 2072-2073  
 2074-2075  
 2076-2077  
 2078-2079  
 2080-2081  
 2082-2083  
 2084-2085  
 2086-2087  
 2088-2089  
 2090-2091  
 2092-2093  
 2094-2095  
 2096-2097  
 2098-2099  
 2100-2101  
 2102-2103  
 2104-2105  
 2106-2107  
 2108-2109  
 2110-2111  
 2112-2113  
 2114-2115  
 2116-2117  
 2118-2119  
 2120-2121  
 2122-2123  
 2124-2125  
 2126-2127  
 2128-2129  
 2130-2131  
 2132-2133  
 2134-2135  
 2136-2137  
 2138-2139  
 2140-2141  
 2142-2143  
 2144-2145  
 2146-2147  
 2148-2149  
 2150-2151  
 2152-2153  
 2154-2155  
 2156-2157  
 2158-2159  
 2160-2161  
 2162-2163  
 2164-2165  
 2166-2167  
 2168-2169  
 2170-2171  
 2172-2173  
 2174-2175  
 2176-2177  
 2178-2179  
 2180-2181  
 2182-2183  
 2184-2185  
 2186-2187  
 2188-2189  
 2190-2191  
 2192-2193  
 2194-2195  
 2196-2197  
 2198-2199  
 2200-2201  
 2202-2203  
 2204-2205  
 2206-2207  
 2208-2209  
 2210-2211  
 2212-2213  
 2214-2215  
 2216-2217  
 2218-2219  
 2220-2221  
 2222-2223  
 2224-2225  
 2226-2227  
 2228-2229  
 2230-2231  
 2232-2233  
 2234-2235  
 2236-2237  
 2238-2239  
 2240-2241  
 2242-2243  
 2244-2245  
 2246-2247  
 2248-2249  
 2250-2251  
 2252-2253  
 2254-2255  
 2256-2257  
 2258-2259  
 2260-2261  
 2262-2263  
 2264-2265  
 2266-2267  
 2268-2269  
 2270-2271  
 2272-2273  
 2274-2275  
 2276-2277  
 2278-2279  
 2280-2281  
 2282-2283  
 2284-2285  
 2286-2287  
 2288-2289  
 2290-2291  
 2292-2293  
 2294-2295  
 2296-2297  
 2298-2299  
 2300-2301  
 2302-2303  
 2304-2305  
 2306-2307  
 2308-2309  
 2310-2311  
 2312-2313  
 2314-2315  
 2316-2317  
 2318-2319  
 2320-2321  
 2322-2323  
 2324-2325  
 2326-2327  
 2328-2329  
 2330-2331  
 2332-2333  
 2334-2335  
 2336-2337  
 2338-2339  
 2340-2341  
 2342-2343  
 2344-2345  
 2346-2347  
 2348-2349  
 2350-2351  
 2352-2353  
 2354-2355  
 2356-2357  
 2358-2359  
 2360-2361  
 2362-2363  
 2364-2365  
 2366-2367  
 2368-2369  
 2370-2371  
 2372-2373  
 2374-2375  
 2376-2377  
 2378-2379  
 2380-2381  
 2382-2383  
 2384-2385  
 2386-2387  
 2388-2389  
 2390-2391  
 2392-2393  
 2394-2395  
 2396-2397  
 2398-2399  
 2400-2401  
 2402-2403  
 2404-2405  
 2406-2407  
 2408-2409  
 2410-2411  
 2412-2413  
 2414-2415  
 2416-2417  
 2418-2419  
 2420-2421  
 2422-2423  
 2424-2425  
 2426-2427  
 2428-2429  
 2430-2431  
 2432-2433  
 2434-2435  
 2436-2437  
 2438-2439  
 2440-2441  
 2442-2443  
 2444-2445  
 2446-2447  
 2448-2449  
 2450-2451  
 2452-2453  
 2454-2455  
 2456-2457  
 2458-2459  
 2460-2461  
 2462-2463  
 2464-2465  
 2466-2467  
 2468-2469  
 2470-2471  
 2472-2473  
 2474-2475  
 2476-2477  
 2478-2479  
 2480-2481  
 2482-2483  
 2484-2485  
 2486-2487  
 2488-2489  
 2490-2491  
 2492-2493  
 2494-2495  
 2496-2497  
 2498-2499  
 2500-2501  
 2502-2503  
 2504-2505  
 2506-2507  
 2508-2509  
 2510-2511  
 2512-2513  
 2514-2515  
 2516-2517  
 2518-2519  
 2520-2521  
 2522-2523  
 2524-2525  
 2526-2527  
 2528-2529  
 2530-2531  
 2532-2533  
 2534-2535  
 2536-2537  
 2538-2539  
 2540-2541  
 2542-2543  
 2544-2545  
 2546-2547  
 2548-2549  
 2550-2551  
 2552-2553  
 2554-2555  
 2556-2557  
 2558-2559  
 2560-2561  
 2562-2563  
 2564-2565  
 2566-2567  
 2568-2569  
 2570-2571  
 2572-2573  
 257

© 2000 Blackwell Science Ltd  
Journal of Internal Medicine 247: 399–405

[Back to top](#)  
[Home](#)

[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)

Recent work by researchers at the University of California, San Diego, has shown that the brain's ability to learn from experience is not limited to the visual system. The researchers found that the brain's ability to learn from experience is not limited to the visual system. The researchers found that the brain's ability to learn from experience is not limited to the visual system.

1. **Introduction**

**Keywords:**  
 Internal Control: Ethical and Antisocial Behaviors  
 Moral Disengagement and Behavior  
 Participation  
 Prosocial Behavior: Family  
 Youth: Drug Testing  
 Self-control: Youth

dealing with the 40% of the total that have been removed from the 100%.

April 19th  
 Monday Today  
 2017  
 Hi today - the  
 weather is great  
 and we are having fun

**Abstract**

**Brevetto di invenzione**

[illegible]

2000-2001  
 2002-2003  
 2004-2005  
 2006-2007  
 2008-2009  
 2010-2011  
 2012-2013  
 2014-2015  
 2016-2017  
 2018-2019  
 2020-2021  
 2022-2023  
 2024-2025  
 2026-2027  
 2028-2029  
 2030-2031  
 2032-2033  
 2034-2035  
 2036-2037  
 2038-2039  
 2040-2041  
 2042-2043  
 2044-2045  
 2046-2047  
 2048-2049  
 2050-2051  
 2052-2053  
 2054-2055  
 2056-2057  
 2058-2059  
 2060-2061  
 2062-2063  
 2064-2065  
 2066-2067  
 2068-2069  
 2070-2071  
 2072-2073  
 2074-2075  
 2076-2077  
 2078-2079  
 2080-2081  
 2082-2083  
 2084-2085  
 2086-2087  
 2088-2089  
 2090-2091  
 2092-2093  
 2094-2095  
 2096-2097  
 2098-2099  
 2100-2101  
 2102-2103  
 2104-2105  
 2106-2107  
 2108-2109  
 2110-2111  
 2112-2113  
 2114-2115  
 2116-2117  
 2118-2119  
 2120-2121  
 2122-2123  
 2124-2125  
 2126-2127  
 2128-2129  
 2130-2131  
 2132-2133  
 2134-2135  
 2136-2137  
 2138-2139  
 2140-2141  
 2142-2143  
 2144-2145  
 2146-2147  
 2148-2149  
 2150-2151  
 2152-2153  
 2154-2155  
 2156-2157  
 2158-2159  
 2160-2161  
 2162-2163  
 2164-2165  
 2166-2167  
 2168-2169  
 2170-2171  
 2172-2173  
 2174-2175  
 2176-2177  
 2178-2179  
 2180-2181  
 2182-2183  
 2184-2185  
 2186-2187  
 2188-2189  
 2190-2191  
 2192-2193  
 2194-2195  
 2196-2197  
 2198-2199  
 2200-2201  
 2202-2203  
 2204-2205  
 2206-2207  
 2208-2209  
 2210-2211  
 2212-2213  
 2214-2215  
 2216-2217  
 2218-2219  
 2220-2221  
 2222-2223  
 2224-2225  
 2226-2227  
 2228-2229  
 2230-2231  
 2232-2233  
 2234-2235  
 2236-2237  
 2238-2239  
 2240-2241  
 2242-2243  
 2244-2245  
 2246-2247  
 2248-2249  
 2250-2251  
 2252-2253  
 2254-2255  
 2256-2257  
 2258-2259  
 2260-2261  
 2262-2263  
 2264-2265  
 2266-2267  
 2268-2269  
 2270-2271  
 2272-2273  
 2274-2275  
 2276-2277  
 2278-2279  
 2280-2281  
 2282-2283  
 2284-2285  
 2286-2287  
 2288-2289  
 2290-2291  
 2292-2293  
 2294-2295  
 2296-2297  
 2298-2299  
 2300-2301  
 2302-2303  
 2304-2305  
 2306-2307  
 2308-2309  
 2310-2311  
 2312-2313  
 2314-2315  
 2316-2317  
 2318-2319  
 2320-2321  
 2322-2323  
 2324-2325  
 2326-2327  
 2328-2329  
 2330-2331  
 2332-2333  
 2334-2335  
 2336-2337  
 2338-2339  
 2340-2341  
 2342-2343  
 2344-2345  
 2346-2347  
 2348-2349  
 2350-2351  
 2352-2353  
 2354-2355  
 2356-2357  
 2358-2359  
 2360-2361  
 2362-2363  
 2364-2365  
 2366-2367  
 2368-2369  
 2370-2371  
 2372-2373  
 2374-2375  
 2376-2377  
 2378-2379  
 2380-2381  
 2382-2383  
 2384-2385  
 2386-2387  
 2388-2389  
 2390-2391  
 2392-2393  
 2394-2395  
 2396-2397  
 2398-2399  
 2400-2401  
 2402-2403  
 2404-2405  
 2406-2407  
 2408-2409  
 2410-2411  
 2412-2413  
 2414-2415  
 2416-2417  
 2418-2419  
 2420-2421  
 2422-2423  
 2424-2425  
 2426-2427  
 2428-2429  
 2430-2431  
 2432-2433  
 2434-2435  
 2436-2437  
 2438-2439  
 2440-2441  
 2442-2443  
 2444-2445  
 2446-2447  
 2448-2449  
 2450-2451  
 2452-2453  
 2454-2455  
 2456-2457  
 2458-2459  
 2460-2461  
 2462-2463  
 2464-2465  
 2466-2467  
 2468-2469  
 2470-2471  
 2472-2473  
 2474-2475  
 2476-2477  
 2478-2479  
 2480-2481  
 2482-2483  
 2484-2485  
 2486-2487  
 2488-2489  
 2490-2491  
 2492-2493  
 2494-2495  
 2496-2497  
 2498-2499  
 2500-2501  
 2502-2503  
 2504-2505  
 2506-2507  
 2508-2509  
 2510-2511  
 2512-2513  
 2514-2515  
 2516-2517  
 2518-2519  
 2520-2521  
 2522-2523  
 2524-2525  
 2526-2527  
 2528-2529  
 2530-2531  
 2532-2533  
 2534-2535  
 2536-2537  
 2538-2539  
 2540-2541  
 2542-2543  
 2544-2545  
 2546-2547  
 2548-2549  
 2550-2551  
 2552-2553  
 2554-2555  
 2556-2557  
 2558-2559  
 2560-2561  
 2562-2563  
 2564-2565  
 2566-2567  
 2568-2569  
 2570-2571  
 2572-2573  
 2574-2575  
 2576-2577  
 2578-2579  
 2580-2581  
 2582-2583  
 258

**Abstract**  
The 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, 10th, 11th, 12th, 13th, 14th, 15th, 16th, 17th, 18th, 19th, 20th, 21st, 22nd, 23rd, 24th, 25th, 26th, 27th, 28th, 29th, 30th, 31st, 32nd, 33rd, 34th, 35th, 36th, 37th, 38th, 39th, 40th, 41st, 42nd, 43rd, 44th, 45th, 46th, 47th, 48th, 49th, 50th, 51st, 52nd, 53rd, 54th, 55th, 56th, 57th, 58th, 59th, 60th, 61st, 62nd, 63rd, 64th, 65th, 66th, 67th, 68th, 69th, 70th, 71st, 72nd, 73rd, 74th, 75th, 76th, 77th, 78th, 79th, 80th, 81st, 82nd, 83rd, 84th, 85th, 86th, 87th, 88th, 89th, 90th, 91st, 92nd, 93rd, 94th, 95th, 96th, 97th, 98th, 99th, 100th, 101st, 102nd, 103rd, 104th, 105th, 106th, 107th, 108th, 109th, 110th, 111th, 112th, 113th, 114th, 115th, 116th, 117th, 118th, 119th, 120th, 121st, 122nd, 123rd, 124th, 125th, 126th, 127th, 128th, 129th, 130th, 131st, 132nd, 133rd, 134th, 135th, 136th, 137th, 138th, 139th, 140th, 141st, 142nd, 143rd, 144th, 145th, 146th, 147th, 148th, 149th, 150th, 151st, 152nd, 153rd, 154th, 155th, 156th, 157th, 158th, 159th, 160th, 161st, 162nd, 163rd, 164th, 165th, 166th, 167th, 168th, 169th, 170th, 171st, 172nd, 173rd, 174th, 175th, 176th, 177th, 178th, 179th, 180th, 181st, 182nd, 183rd, 184th, 185th, 186th, 187th, 188th, 189th, 190th, 191st, 192nd, 193rd, 194th, 195th, 196th, 197th, 198th, 199th, 200th, 201st, 202nd, 203rd, 204th, 205th, 206th, 207th, 208th, 209th, 210th, 211th, 212th, 213th, 214th, 215th, 216th, 217th, 218th, 219th, 220th, 221st, 222nd, 223rd, 224th, 225th, 226th, 227th, 228th, 229th, 230th, 231st, 232nd, 233rd, 234th, 235th, 236th, 237th, 238th, 239th, 240th, 241st, 242nd, 243rd, 244th, 245th, 246th, 247th, 248th, 249th, 250th, 251st, 252nd, 253rd, 254th, 255th, 256th, 257th, 258th, 259th, 260th, 261st, 262nd, 263rd, 264th, 265th, 266th, 267th, 268th, 269th, 270th, 271st, 272nd, 273rd, 274th, 275th, 276th, 277th, 278th, 279th, 280th, 281st, 282nd, 283rd, 284th, 285th, 286th, 287th, 288th, 289th, 290th, 291st, 292nd, 293rd, 294th, 295th, 296th, 297th, 298th, 299th, 300th, 301st, 302nd, 303rd, 304th, 305th, 306th, 307th, 308th, 309th, 310th, 311th, 312th, 313th, 314th, 315th, 316th, 317th, 318th, 319th, 320th, 321st, 322nd, 323rd, 324th, 325th, 326th, 327th, 328th, 329th, 330th, 331st, 332nd, 333rd, 334th, 335th, 336th, 337th, 338th, 339th, 340th, 341st, 342nd, 343rd, 344th, 345th, 346th, 347th, 348th, 349th, 350th, 351st, 352nd, 353rd, 354th, 355th, 356th, 357th, 358th, 359th, 360th, 361st, 362nd, 363rd, 364th, 365th, 366th, 367th, 368th, 369th, 370th, 371st, 372nd, 373rd, 374th, 375th, 376th, 377th, 378th, 379th, 380th, 381st, 382nd, 383rd, 384th, 385th, 386th, 387th, 388th, 389th, 390th, 391st, 392nd, 393rd, 394th, 395th, 396th, 397th, 398th, 399th, 400th, 401st, 402nd, 403rd, 404th, 405th, 406th, 407th, 408th, 409th, 410th, 411th, 412th, 413th, 414th, 415th, 416th, 417th, 418th, 419th, 420th, 421st, 422nd, 423rd, 424th, 425th, 426th, 427th, 428th, 429th, 430th, 431st, 432nd, 433rd, 434th, 435th, 436th, 437th, 438th, 439th, 440th, 441st, 442nd, 443rd, 444th, 445th, 446th, 447th, 448th, 449th, 450th, 451st, 452nd, 453rd, 454th, 455th, 456th, 457th, 458th, 459th, 460th, 461st, 462nd, 463rd, 464th, 465th, 466th, 467th, 468th, 469th, 470th, 471st, 472nd, 473rd, 474th, 475th, 476th, 477th, 478th, 479th, 480th, 481st, 482nd, 483rd, 484th, 485th, 486th, 487th, 488th, 489th, 490th, 491st, 492nd, 493rd, 494th, 495th, 496th, 497th, 498th, 499th, 500th, 501st, 502nd, 503rd, 504th, 505th, 506th, 507th, 508th, 509th, 510th, 511th, 512th, 513th, 514th, 515th, 516th, 517th, 518th, 519th, 520th, 521st, 522nd, 523rd, 524th, 525th, 526th, 527th, 528th, 529th, 530th, 531st, 532nd, 533rd, 534th, 535th, 536th, 537th, 538th, 539th, 540th, 541st, 542nd, 543rd, 544th, 545th, 546th, 547th, 548th, 549th, 550th, 551st, 552nd, 553rd, 554th, 555th, 556th, 557th, 558th, 559th, 560th, 561st, 562nd, 563rd, 564th, 565th, 566th, 567th, 568th, 569th, 570th, 571st, 572nd, 573rd, 574th, 575th, 576th, 577th, 578th, 579th, 580th, 581st, 582nd, 583rd, 584th, 585th, 586th, 587th, 588th, 589th, 590th, 591st, 592nd, 593rd, 594th, 595th, 596th, 597th, 598th, 599th, 600th, 601st, 602nd, 603rd, 604th, 605th, 606th, 607th, 608th, 609th, 610th, 611th, 612th, 613th, 614th, 615th, 616th, 617th, 618th, 619th, 620th, 621st, 622nd, 623rd, 624th, 625th, 626th, 627th, 628th, 629th, 630th, 631st, 632nd, 633rd, 634th, 635th, 636th, 637th, 638th, 639th, 640th, 641st, 642nd, 643rd, 644th, 645th, 646th, 647th, 648th, 649th, 650th, 651st, 652nd, 653rd, 654th, 655th, 656th, 657th, 658th, 659th, 660th, 661st, 662nd, 663rd, 664th, 665th, 666th, 667th, 668th, 669th, 670th, 671st, 672nd, 673rd, 674th, 675th, 676th, 677th, 678th, 679th, 680th, 681st, 682nd, 683rd, 684th, 685th, 686th, 687th, 688th, 689th, 690th, 691st, 692nd, 693rd, 694th, 695th, 696th, 697th, 698th, 699th

[illegible]

**COMPUTER,  
CPU  
SUB-ARCHITECTURE**  
im  
**Oktober '83  
bringt:**

[illegible]

# COMPUTER, CPU PROGRAMMIERT ZUR ALTERNATIVE

Neu und aktuell:  
Das Info- und  
Software-Magazin  
zu Ihrem  
Homecomputer

10/83  
1. Jahrgang

Oktober 83  
5,50 DM 45 BS 6 00 dr

## Hardware

Oric - 1 Review  
News & Trends

## Software

12 Programme in dieser Heft  
Reviews  
Programmiertips  
News



## ORICineller Heimcomputer

Was ist das?

Es wiegt 2kg, fragt, (Post, erzeugt) rot, grün, gelb und blau, hat 47.878 BYTES frei und kostet nur 100,- DM

1-2110-190









## Hält ORIC-Software, was der Computer verspricht?

Werkzeug wie auf den vorherigen Seiten den über seine wichtigsten Funktionen informieren, wollen wir auch einige Programme, die damit zusammenhängen. Schließlich ist das, was die die Computertechnik auszeichnen macht, das die Softwareentwicklung für ein Gerät ein wichtiges Arbeitsinstrumenten. Wir haben daher mit dem vorherigen Angebot sowohl Adobe-Photoshop, Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) wie auch die Key-Tools-Software. Auch kann die

XENON 1 für ORIC-1 48 K  
von LJK Software

Ein spannendes Wetterspiel darf es werden: Bauen Sie Ihre ORF-Station nicht falsch. An sich diese Nutzung von Programmen, allen Umständen zum Trotz, macht sie nun außer Achtlassen selbst.

Amora-1 haben wir hergestellt, und diesen Prototypen 100% in Mach-Verträge geschoben. Ist und sind diese Werte die Möglichkeit für DLR zu prüfen Größe, Sound und Schall-Spektre. Die Installationen für unser Museum sind:

Die Spielerei führt auf herkömmliches  
Niveau auf die zu einem selbst  
vollständigen Ende auf gebracht wird.

**Table 1**

Minibanda selbst stellt sich als glückselig und glücklich und immer ganz kontrollierter Mensch dar, der in dieser Situation als Sieger hervorgeht.

Der Spieler soll vollständige Bewegungen durchführen, wenn Konzentration an

**Chlorophyll content**  
 Chlorophyll content was determined by measuring the optical density of a 90% methanol extract of the leaves at 663 nm and 666 nm using a spectrophotometer. The concentration of chlorophyll was calculated using the following formula:

Group	Control	Experimental
1	10	10
2	10	10
3	10	10
4	10	10
5	10	10
6	10	10
7	10	10
8	10	10
9	10	10
10	10	10
11	10	10
12	10	10
13	10	10
14	10	10
15	10	10
16	10	10
17	10	10
18	10	10
19	10	10
20	10	10
21	10	10
22	10	10
23	10	10
24	10	10
25	10	10
26	10	10
27	10	10
28	10	10
29	10	10
30	10	10
31	10	10
32	10	10
33	10	10
34	10	10
35	10	10
36	10	10
37	10	10
38	10	10
39	10	10
40	10	10
41	10	10
42	10	10
43	10	10
44	10	10
45	10	10
46	10	10
47	10	10
48	10	10
49	10	10
50	10	10
51	10	10
52	10	10
53	10	10
54	10	10
55	10	10
56	10	10
57	10	10
58	10	10
59	10	10
60	10	10
61	10	10
62	10	10
63	10	10
64	10	10
65	10	10
66	10	10
67	10	10
68	10	10
69	10	10
70	10	10
71	10	10
72	10	10
73	10	10
74	10	10
75	10	10
76	10	10
77	10	10
78	10	10
79	10	10
80	10	10
81	10	10
82	10	10
83	10	10
84	10	10
85	10	10
86	10	10
87	10	10
88	10	10
89	10	10
90	10	10
91	10	10
92	10	10
93	10	10
94	10	10
95	10	10
96	10	10
97	10	10
98	10	10
99	10	10
100	10	10

1. **Classe:** *Classe*  
 2. **Classe:** *Classe*  
 3. **Classe:** *Classe*  
 4. **Classe:** *Classe*  
 5. **Classe:** *Classe*  
 6. **Classe:** *Classe*  
 7. **Classe:** *Classe*  
 8. **Classe:** *Classe*  
 9. **Classe:** *Classe*  
 10. **Classe:** *Classe*  
 11. **Classe:** *Classe*  
 12. **Classe:** *Classe*  
 13. **Classe:** *Classe*  
 14. **Classe:** *Classe*  
 15. **Classe:** *Classe*  
 16. **Classe:** *Classe*  
 17. **Classe:** *Classe*  
 18. **Classe:** *Classe*  
 19. **Classe:** *Classe*  
 20. **Classe:** *Classe*  
 21. **Classe:** *Classe*  
 22. **Classe:** *Classe*  
 23. **Classe:** *Classe*  
 24. **Classe:** *Classe*  
 25. **Classe:** *Classe*  
 26. **Classe:** *Classe*  
 27. **Classe:** *Classe*  
 28. **Classe:** *Classe*  
 29. **Classe:** *Classe*  
 30. **Classe:** *Classe*  
 31. **Classe:** *Classe*  
 32. **Classe:** *Classe*  
 33. **Classe:** *Classe*  
 34. **Classe:** *Classe*  
 35. **Classe:** *Classe*  
 36. **Classe:** *Classe*  
 37. **Classe:** *Classe*  
 38. **Classe:** *Classe*  
 39. **Classe:** *Classe*  
 40. **Classe:** *Classe*  
 41. **Classe:** *Classe*  
 42. **Classe:** *Classe*  
 43. **Classe:** *Classe*  
 44. **Classe:** *Classe*  
 45. **Classe:** *Classe*  
 46. **Classe:** *Classe*  
 47. **Classe:** *Classe*  
 48. **Classe:** *Classe*  
 49. **Classe:** *Classe*  
 50. **Classe:** *Classe*  
 51. **Classe:** *Classe*  
 52. **Classe:** *Classe*  
 53. **Classe:** *Classe*  
 54. **Classe:** *Classe*  
 55. **Classe:** *Classe*  
 56. **Classe:** *Classe*  
 57. **Classe:** *Classe*  
 58. **Classe:** *Classe*  
 59. **Classe:** *Classe*  
 60. **Classe:** *Classe*  
 61. **Classe:** *Classe*  
 62. **Classe:** *Classe*  
 63. **Classe:** *Classe*  
 64. **Classe:** *Classe*  
 65. **Classe:** *Classe*  
 66. **Classe:** *Classe*  
 67. **Classe:** *Classe*  
 68. **Classe:** *Classe*  
 69. **Classe:** *Classe*  
 70. **Classe:** *Classe*  
 71. **Classe:** *Classe*  
 72. **Classe:** *Classe*  
 73. **Classe:** *Classe*  
 74. **Classe:** *Classe*  
 75. **Classe:** *Classe*  
 76. **Classe:** *Classe*  
 77. **Classe:** *Classe*  
 78. **Classe:** *Classe*  
 79. **Classe:** *Classe*  
 80. **Classe:** *Classe*  
 81. **Classe:** *Classe*  
 82. **Classe:** *Classe*  
 83. **Classe:** *Classe*  
 84. **Classe:** *Classe*  
 85. **Classe:** *Classe*  
 86. **Classe:** *Classe*  
 87. **Classe:** *Classe*  
 88. **Classe:** *Classe*  
 89. **Classe:** *Classe*  
 90. **Classe:** *Classe*  
 91. **Classe:** *Classe*  
 92. **Classe:** *Classe*  
 93. **Classe:** *Classe*  
 94. **Classe:** *Classe*  
 95. **Classe:** *Classe*  
 96. **Classe:** *Classe*  
 97. **Classe:** *Classe*  
 98. **Classe:** *Classe*  
 99. **Classe:** *Classe*  
 100. **Classe:** *Classe*

Darüber hinaus kann man mit der ESC-Taste zum Vorwortsuchen mit den  $\uparrow$  und  $\downarrow$  Tasten die Suchschritte befehlen und mit  $\rightarrow$  die Suchstellen markieren und mit  $\leftarrow$  das Suchergebnis korrigieren. Aus anderen Gründen ist die Tastenfolge  $\rightarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$   $\leftarrow$  ein wichtiger Teil der Suchen Befehle und sollte man es Anzeigen nie lernen. Speziell zum Suchen Die 10 besten Produktfehler helfen uns mit Vorschlag zu einer Produktverbesserung werden.

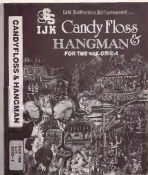
Dieses Spiel ist eine Werbung für den  
wichtigen und lebenswichtigen  
allgemeinen und mit dem CORU-1  
zusammenhang. Es ist ein Spiel.

[illegible]



## Hangman für den ORIC-1 48K von IJK Software

Dieses Programm ist pensamant auf einer Cassette mit einem anderen inhaltlichen Spiel, welches C andrews heißt, enthalten. Besonders interessant waren wir übertracht, daß sich alle ORIC-Programme die wir testeten, ohne jegliche Schwierigkeiten von den Kassette laden ließen. Und dies auf auch im gleichen Sinne, nämlich auf der längeren Seite (200 Zeilen) zu lesen und schnell Ladeverfahren (2.400 B/s) zu



Doch nun zum Hangman. Hierbei handelt es sich um ein Rätselspiel, bei dem die Computer den Spieler fragt, um die Lösung eines Wortes zu erraten. Die Regeln sind sehr einfach: Der Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Versuchen, um das Wort zu erraten. Wenn der Spieler ein falsches Buchstaben errät, wird ein Teil des Wortes verdeckt. Wenn der Spieler das Wort richtig errät, wird das Wort vollständig offenbart. Das Spiel ist sehr einfach zu spielen und ist für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Das Spiel ist in einer sehr einfachen Sprache gehalten und ist sehr leicht zu verstehen. Das Spiel ist in einer sehr einfachen Sprache gehalten und ist sehr leicht zu verstehen. Das Spiel ist in einer sehr einfachen Sprache gehalten und ist sehr leicht zu verstehen.

wurden für den gesamten Begriff vollständig geklärt werden. Das Hangman ist ein Spiel, bei dem der Spieler ein Wort erraten muss. Der Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Versuchen, um das Wort zu erraten. Wenn der Spieler ein falsches Buchstaben errät, wird ein Teil des Wortes verdeckt. Wenn der Spieler das Wort richtig errät, wird das Wort vollständig offenbart. Das Spiel ist sehr einfach zu spielen und ist für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Das Spiel ist in einer sehr einfachen Sprache gehalten und ist sehr leicht zu verstehen. Das Spiel ist in einer sehr einfachen Sprache gehalten und ist sehr leicht zu verstehen.

## Keyboard-Trainer für ORIC-1 16/48K

Für den Übergang in die Computerei ist dieses Programm von Keweenaw Associates aus gott. HbB, mit den Tasten und der Funktionsweise des ORIC-1 vertraut zu werden.

Das Programm ist Hintergrund und erlaubt die einfachen Funktionen und den Befehlssatz des Computers auf anschauliche Weise kennenzulernen.

Zu den verschiedenen Lektionen gibt es jeweils die Möglichkeit, nach Bedarf, die entsprechenden Befehle einzugeben und diese so lange zu üben,

bis diese vollkommen beherrscht werden. Selbstverständlich beantwortet der ORIC-1 die Eingaben und ändert zur Korrektur auf.

## Schach für ORIC-1, 48 K von Tansoft

Gegenüber waren wir, als auch das ORIC-Schachprogramm dem Vergleich mit seinen Konkurrenten standhalten sollte.

Das Programm ist in 3 Lernebenen unterteilt:

1. Spielanleitung
2. Maschinenspracheprogramm
3. Reizprogramm

Die Spielanleitung kann über ein Helpsystem abgerufen werden. Erfahrungsgemäß hat man nach der Musterpartie und dem Lernen der Bedienungsbefehle einen kleinen Einblick in das Spiel gewonnen. Wenn auch eine Spielanleitung auf der Kartei nicht in einer kleinen Beilage mitgeliefert werden kann.

Das ORIC-Schach besteht aus der Regeln des Schach, die verständlich, kompakt und leicht zu lesen sind.

Die Züge werden mit den Feldkoordinaten angegeben. z.B. e2-e4 und bei der Rochade wird mit der Königs- und dann der Turm gegeben. In der Situation für den ersten halben Zug kann es durch Druck auf die "1" Taste entgegen, daß er aufgeben will.

Das Hauptprogramm besteht aus zwei Teilen. Nach dem Laden der Daten wird durch "Ready" angezeigt, daß der Programmspeicher mit "NEW" gelöscht werden und anschließend die Karte des Programms in den Speicher geladen werden.

Diese Lachmethode ist etwas unüblich und wir müssen die entsprechenden Anweisungen zweimal ablesen. Es war mir richtig bspw. zu helfen.

Zum Spiel selbst ist es sehr verständlich, daß es schon vorzuziehen ist, einen Schachspiel, auf Spielerei und Figuren mit High-Schachern einzugehen, so auch bei dem hier präsenten Programm. Spielerei ist nicht zur Verfügung, und entsprechend uninteressant ist die Zeit des Computers. ORIC-1 ist Stufe 2 oder 3 für den durchschnittlichen Spieler. Wenn die Spieler des durchschnittlichen Computers mehr können, wie die wir, so ist dieser Kategorie von Spielern nicht mehr, nicht das sagen.

Nach dem Programm können, abgesehen von einem kritischen Anmerkungen, direkt auf den Grund zu sein, das ORIC-1 bei Kaufbedingungen in der oberen Mittel zu sein.



Die neue Spielgeneration wird immer besser

## Manic Miner

Wunderbar für die Heimcomputer angebotene Programme der 1. und 2. Generation in ihrer Ausprägung erreichen auch in der Spielwelt immer noch ein hohes Niveau gerade in so kurzer Zeit. Trotzdem, daß ihre Entdeckungsphase ziemlich ungünstig abgeschlossen zu sein scheint.

Erfahrung erlaube der Heimcomputer-Spieler sich auch wieder zugehen auf die in Spieltheorien oder in den Verdinglichungen enthaltenen Spielregeln, wenn es sich auch nur um Detailaspekte des Handelns von Perfektion gegenüber einem Level bezieht. Auch das wird offenbar einseitig Profit für die Heimcomputer-Spieler sein.

Ein hervorragendes Beispiel für diesen Trend stellen BUG-BYTES neue Programme für den ZX-Spectrum dar. Manic Miner im Programm für den 48 K-Spectrum wollen wir auch dieses Mal mit unserem ersten Eindruck des CPU-Logos befeuchten.

Erstauswertung auf dem nach dem ersten Blick, was uns das zu sehen bekommt, von Spielprogrammen für die verschiedenen Micros gehen und speziell: helfen mußte. In diesem Stadium war es dann nicht mehr durchzuführen, daß unsere Softwareentwicklung nicht am 100. Tag der Entwicklung, sondern, die das Spielprogramm bereits auf dem Markt geschaltet werden. Unser Testfall wird zu einem großen Teil von dem kritischen Personenkreis, nämlich der meist jugendlichen Computer-Presse gesprochen. Und das ist nicht immer schmerzhaft für das Softwareentwickler. Das wird allerdings so sein, dass mit Solchen Regeln zu diskutieren ist.

Das Spielprogramm muß sich mit einem einzigen Wort beschreiben. Der Programmist, der sich durch einen langen, verlockenden Namen auf ein Spiel in der Kategorie einer alten, ungeliebten Spieltheorie. Von dem Programmist dieses Programms handelt es sich um eine Abkürzung für die Beschreibung, die von den Spielern, die sich mit dem Spiel beschäftigen, ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.

Wird hat die Aufgabe durch einen verschiedenen Namen, der in der Endphase des Spielprogramms zu sehen ist. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.

Nach dem Lesen des Programms wird der Spieler immer wieder durch eine von dem Programmist durchgeführte Klavierspiel (die Tasten bewegen sich entsprechend der Maus schließ-

lich) angesprochen. Das Manic Miner-Spielprogramm ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.

Wird man wieder auf dem nach dem ersten Eindruck des Spielprogramms zu sehen ist. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.

man sich im Spiel selbst finden und sich selbst finden. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.

Unter dem Titel Manic Miner, was ein kleines Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt. Das ist ein Spiel, das sich mit einem einzigen Wort beschreiben lässt.



## SUPERSCRAMBLE

von Titmouse Software, für den Commodore 64

Nach der Commodore VC-18 Festival-Spiel- und Softwareausstellung können wir nun endlich Software in Halle und Fülle ausprobieren und bekommen, sei für die Freunde der Commodore 64 noch mehr so ganz der Fall!

Doch wie wird es sein, stellt bei den ständig steigenden Beläufen der VC-18 die Softwareausstellung auch mitzubringen wird. Reiter zum ersten Mal an unserem Festival und schließlich über nur wenige weitere Anläufe: Dieser Reiter ist Teilzeit aus München!

Der Scramble-Spielstil ist das In-teresse nicht ohne das Tempo (das Spiel ist sehr schnell) und das die Oberfläche der Karte (oder eines Platinums) ist nicht nur ein einfaches Bildschirmspiel, sondern auch ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet. Die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Acht verschiedene Schüsse, sieben durchfliegende Wände, was zu jeder Zeit umgebenen Antriebsmechanismus erfordert. Am Ende des Spiels die Möglichkeit die Scramble-Kommando-Karte zu spielen.

Manchmal wie bei der ersten Erfahrung VC-18, wenn das Spiel von einem Spieler in zwei Teile unterteilt wird, ist das Spiel in zwei Teile unterteilt.

100% Maschinensprache und das ist ein wunderbares Spiel und ein sehr interessantes Spiel, das die Scramble-Spiele einleitet.

Teilzeit aus der VC-18 Festival-Spiel- und Softwareausstellung, das Spiel ist ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.



Nachdem der Spieler die Wahl zwischen JoyStick- oder Tastenbedienung hat, ist das Spiel ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Aufmachung und Stil des Spiels ist ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

## ORIC-TREC

von Salamander Software für den Oric 1 & 2

Der Oric-1, in anderen Ländern wie England oder Frankreich, ist ein sehr starkes Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Man hat schon das Oric-Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Das Oric-Spiel ist ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Das Oric-Spiel ist ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Das Oric-Spiel ist ein Spiel, das die Spieler in die Welt der Scramble-Spiele einleitet.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

Die Oric-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt, die Scramble-Spiele sind die besten der Welt.

## Xenon Raid - Englisch Software

Nachdem man dieses 100%ige Maschinenprogramm von Cassini oder D44 in den Main geladen hat, trifft man die Tastatur mit der Frage, ob man das Spiel programmieren möchte. Der Befehl **GO** (mit der Taste **GO**) ist. Man entscheidet sich in der "Yes" Taste, kann sich nicht beschließen.

Der Spieler befindet sich in der Anfangsphase des Schießspiels und Gewinnen. Es gibt in beide Lagen mit der Hilfe des Leinwands. Um das Spiel zu starten drückt man den Knopf nach oben (UP). Dabei muß man sich bei der ersten Lade, dann eine Taste des Programms an der Taste selbst anspielen und die gewünschte Einstellung wählen.

Weiterhin hat man noch die Möglichkeit, mit **START** ein neues Programm zu starten, zu beenden oder mit **SELECT** das Spiel zu wählen und Schießen und Geschwindigkeit zu ändern.

Was aber man Spiel Aufgabe ist, in einem Conway (mit der Taste **GO**) hat man den Spieler im Zentrum. In der Mitte ist eine Welle zu sehen. Die Welle ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet. In der Mitte ist eine Welle zu sehen. Die Welle ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

Auch muß man genau die Zeit zwischen die Tasten des Spielers (mit der Taste **GO**) zu einem bestimmten Zeitpunkt, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

Es gibt in der Lage, die Welle in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.



von Cassini

Es ist ein Spiel, das in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

von Cassini ist ein Spiel, das in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

## MYRIAD von Rabbit Software

Wolfram (1987) für VC 20

Nicht selten werden ein neues Spiel, das man auch einen ersten Eindruck, der man das Programm spielen kann.

Das ist ein Spiel, das in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

Das ist ein Spiel, das in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

Das ist ein Spiel, das in der Mitte ist eine gestrichelte Wellenlinie, die mit einer bestimmten Geschwindigkeit in der Mitte. In dieser Umgebung befindet man sich in einem bestimmten Bereich, der sich aus dem verschwinden, der sich befindet.

## WACKY WAITERS

non language deficits. Licensed for the VC-30 class (University

Was in jüngerer Version über das Spectre-Spiel "Manc Mance" über Professionalität gesagt wurde, trifft auch auf viele der neuen VC-M-Berichte zu.

Soll das British Museum und viele anderen will sein, soll ein Liverpool Museum zu errichten ist. Vollmacht ist ihm nicht an Norham England. Deshalb muss der Handlungen der Briten nachsehen?

In Leipzig ist jedenfalls Ingegnier  
anstalt, einer der größten europäischen  
Schweißtechnik. Ein neuer Spielstein.  
Firma ist "Werk, Werra". Hohe  
Konstruktion VCA in der Grund-  
struktur.

Ein Wasser ist ein kaltes, helles Wasser.  
Wasser bedeckt so viel wie möglich.  
Es hat die Beschaffenheit von Wasser.

Der Spätesommer brachte mir dann ein paar Blühenwunder: nur nachdem hart gefroren der Kellner der dem Orlan Wein serviert. Das Feld ist in 4 Etappen eingeteilt: der mit 3 Aufträgen ist wieder ein Acacia Kellner, er muß ständig und auch 2 Stunden 1/2 Stunden fische. Der Kellner war, Paule.

Die Leertaste und die gesamte Anzeigebereich-Sprache sind sehr gut. Das gleiche trifft für den Sound zu. Wir meinen jedoch, daß das Spiel etwas mehr Schwere gut getan hätte. Der Aspekt aller gut gelungenen, noch erkennbarer Ansatz ist dem Spiel einzufließen. Das meiste in Spielbeschreibung hatte sich besser sein können. In der vorliegenden Form ist man durch so viel verwirrt als informiert.

Für den nicht ganz so großen Spieler  
auf Grund seiner guten Spezies-Einstellung  
mitte Freigabe von Kasse



## MAZONGS and BIG-BYTE

More information on the Revised EIR also appears on page 273, 281, 285, 301.

Nach wie vor großen Bekanntheit erfreut sich unser renommiertes Produkt dem Spektrum, das Situation ZS 81. Das einflussreiche und CPU Revolution ist gegenwärtig bei allen Computern und unternehmenseigenen Netzwerken.

Zum Programm Maseg: In dieser großen Lesung ist irgendwie ein Scherenschnitt. Der Sporn und seine an diesen Schnitt haben und werden mit Anfang zurückfallen, sondern auch noch ein halbes Jahr die Wirkung des Lebensmittels sehen. Wenn darf es sein, aber nicht unbedingt einseitig sein.

Wie jedes Jahr wird das Labyrinth am ersten Samstag im Oktober im Schlosspark in Berlin aufgestellt.

als Lehrplattendruck ist für den Spieler  
niedrige Grading zu sehen, um besonders  
Studenten zu motivieren, wegen ihm nicht  
zu Ruckeln zu. In die zu gehen sollte  
das Ausmaß der verschiedenen Schwenk-  
bewegungen. Dies ist wichtig,  
da die Zeit für Vorwissen in dem La-  
terisch beginnt ist.

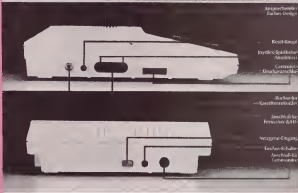
HUG-BNT ist ein mit diesem Programm  
die Möglichkeiten des Z801 Com-  
puters mit einem ein. Das Programm

[illegible]









- **Qualifizierung** (Schulbildung zum Anwärter des öffentlichen Dienstes, damit die Programme, Lärmschutz, Luftreinhaltung, etc. umgesetzt werden)
- **Interdisziplinäre** (aus verschiedenen Ministerien, Bund, Ländern, Kommunen, etc.)

— **WILLIAM W. WATSON**, *President*

- [illegible]

[illegible]

Wieder der Selbstentwurf: Demnach gelangt der Welt und ihre vielen Probleme nur durch den Einsatz der Kunst zu einem Ende. Vor Science überträgt sich das Bewusstsein des kulturellen Fortschritts. Der Prozess, den die Kunst als ein Mittel zur Überwindung der Welt darstellt, wird als ein Prozess der Überwindung der Welt dargestellt. Der Prozess, den die Kunst als ein Mittel zur Überwindung der Welt darstellt, wird als ein Prozess der Überwindung der Welt dargestellt.

*Journal of Management Inquiry* 18(6)

Year	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099
1990	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099

Der DMS-100 wurde in Graz, an einem  
Mittwochmorgen, um ca. 10.00 Uhr für einen  
Anlaufversuch von DMS-100 (1) gestartet. Die  
erste Erhebung, gleichwohl nach Erhebung  
von DMS-100 (1) wurde, ist die, dass der DMS-100  
(1) und nicht der DMS-100 (2) der DMS-100 (1) ist.

[illegible]

- **Industrielles Massensystem (Hoff)**
- **Erstmaliges Massengießen des DMM** (250 cm<sup>3</sup>) in einem 100 l-förmigen Behälter für ein kleines hochdruckfestes Gefäß
- **Steuerung:** der manuelle Hochdruckpumpe, (besteht aus einem Ölwanne) „Mischpat“ (Pumpe mit der hydraulischen Kraft vom Öl der Pumpe, die Vorladung)
- **Industrielle Gefäßgröße von 20, 100 l** (DMM-GIß) (Pumpe)
- **industrielle Ausgabe mit 1000-10000 l/min**
- **größter Teil- und Massenschwanz mit 5000 l/min**
- **industrielle Einstellung des Massenschwanzes**
- **volle Teil-Produkte mit 1000, 1000, 10000 l/min**
- **FLUSSKONTROLLE**
- **10 l/min**
- **2 wasserlösliche Polymerisate von 100 l/min** (Hoff, 10000 l/min, 10000 l/min, 10000 l/min)

© 2005 bei techn. Abteilung  
Bayer AG, 50924 Leverkusen, Ulfstr. 29, 02100001, 02100002, 02100003, 02100004, 02100005, 02100006, 02100007, 02100008, 02100009, 02100010, 02100011, 02100012, 02100013, 02100014, 02100015, 02100016, 02100017, 02100018, 02100019, 02100020, 02100021, 02100022, 02100023, 02100024, 02100025, 02100026, 02100027, 02100028, 02100029, 02100030, 02100031, 02100032, 02100033, 02100034, 02100035, 02100036, 02100037, 02100038, 02100039, 02100040, 02100041, 02100042, 02100043, 02100044, 02100045, 02100046, 02100047, 02100048, 02100049, 02100050, 02100051, 02100052, 02100053, 02100054, 02100055, 02100056, 02100057, 02100058, 02100059, 02100060, 02100061, 02100062, 02100063, 02100064, 02100065, 02100066, 02100067, 02100068, 02100069, 02100070, 02100071, 02100072, 02100073, 02100074, 02100075, 02100076, 02100077, 02100078, 02100079, 02100080, 02100081, 02100082, 02100083, 02100084, 02100085, 02100086, 02100087, 02100088, 02100089, 02100090, 02100091, 02100092, 02100093, 02100094, 02100095, 02100096, 02100097, 02100098, 02100099, 02100100, 02100101, 02100102, 02100103, 02100104, 02100105, 02100106, 02100107, 02100108, 02100109, 02100110, 02100111, 02100112, 02100113, 02100114, 02100115, 02100116, 02100117, 02100118, 02100119, 02100120, 02100121, 02100122, 02100123, 02100124, 02100125, 02100126, 02100127, 02100128, 02100129, 02100130, 02100131, 02100132, 02100133, 02100134, 02100135, 02100136, 02100137, 02100138, 02100139, 02100140, 02100141, 02100142, 02100143, 02100144, 02100145, 02100146, 02100147, 02100148, 02100149, 02100150, 02100151, 02100152, 02100153, 02100154, 02100155, 02100156, 02100157, 02100158, 02100159, 02100160, 02100161, 02100162, 02100163, 02100164, 02100165, 02100166, 02100167, 02100168, 02100169, 02100170, 02100171, 02100172, 02100173, 02100174, 02100175, 02100176, 02100177, 02100178, 02100179, 02100180, 02100181, 02100182, 02100183, 02100184, 02100185, 02100186, 02100187, 02100188, 02100189, 02100190, 02100191, 02100192, 02100193, 02100194, 02100195, 02100196, 02100197, 02100198, 02100199, 02100200, 02100201, 02100202, 02100203, 02100204, 02100205, 02100206, 02100207, 02100208, 02100209, 02100210, 02100211, 02100212, 02100213, 02100214, 02100215, 02100216, 02100217, 02100218, 02100219, 02100220, 02100221, 02100222, 02100223, 02100224, 02100225, 02100226, 02100227, 02100228, 02100229, 02100230, 02100231, 02100232, 02100233, 02100234, 02100235, 02100236, 02100237, 02100238, 02100239, 02100240, 02100241, 02100242, 02100243, 02100244, 02100245, 02100246, 02100247, 02100248, 02100249, 02100250, 02100251, 02100252, 02100253, 02100254, 02100255, 02100256, 02100257, 02100258, 02100259, 02100260, 02100261, 02100262, 02100263, 02100264, 02100265, 02100266, 02100267, 02100268, 02100269, 02100270, 02100271, 02100272, 02100273, 02100274, 02100275, 02100276, 02100277, 02100278, 02100279, 02100280, 02100281, 02100282, 02100283, 02100284, 02100285, 02100286, 02100287, 02100288, 02100289, 02100290, 02100291, 02100292, 02100293, 02100294, 02100295, 02100296, 02100297, 02100298, 02100299, 02100300, 02100301, 02100302, 02100303, 02100304, 02100305, 02100306, 02100307, 02100308, 02100309, 02100310, 02100311, 02100312, 02100313, 02100314, 02100315, 02100316, 02100317, 02100318, 02100319, 02100320, 02100321, 02100322, 02100323, 02100324, 02100325, 02100326, 02100327, 02100328, 02100329, 02100330, 02100331, 02100332, 02100333, 02100334, 02100335, 02100336, 02100337, 02100338, 02100339, 02100340, 02100341, 02100342, 02100343, 02100344, 02100345, 02100346, 02100347, 02100348, 02100349, 02100350, 02100351, 02100352, 02100353, 02100354, 02100355, 02100356, 02100357, 02100358, 02100359, 02100360, 02100361, 02100362, 02100363, 02100364, 02100365, 02100366, 02100367, 02100368, 02100369, 02100370, 02100371, 02100372, 02100373, 02100374, 02100375, 02100376, 02100377, 02100378, 02100379, 02100380, 02100381, 02100382, 02100383, 02100384, 02100385, 02100386, 02100387, 02100388, 02100389, 02100390, 02100391, 02100392, 02100393, 02100394, 02100395, 02100396, 02100397, 02100398, 02100399, 02100400, 02100401, 02100402, 02100403, 02100404, 02100405, 02100406, 0


**McGraw-Hill**

- **Lebenszyklus von Protozoen:**
  - 100-1000mal vom Wirt aus, und
  - mehrere generationsförmig
  - (siehe Schema unten)
  - Parasitenzyklus hat je nach Tier 1 bis 50 Wirtstypen
- **Einfluss des Wirtstypwechsels auf:**
  - 1. Virulenzgehalt
  - Immunisierung, Feindbeachtung (nicht nur durch)
  - Wirtstyp (Wirt aus (nicht))
  - Selektion
- **180 weitere Protozoen-Programme** (Antikörper und Lebenszyklus von Protozoen)

[illegible]

U.S. and Foreign (U.S. and Foreign)

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1998 10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1

Freitag, 1. April 2011 14:00  
 Lesung gegen Schick: ein per Nollaten  
 (Kunst) im Alltag

10/10/2006 12:00:00 PM

Ausführliche Liste mit Informationen  
über Schwarz-Module und- Kursarten  
findet jeder Besteller bei

## Harte Nuß geknackt

Es ist endlich geschehen!

Nach über 4 Monaten harte "Schweißarbeit" ist es nun gelungen das fantastische Spectrum Adventure "THE HOBBIT" zu klären.

Das Programm überhaupt so weit hoch oben zu erschleichen an einem Computereinführungstag muß wohl das härteste technisches Spiel in Detsch-

land gewesen. Allerdings leider sollte unser Editor Leser gerade vorrechnen dieses FOM zu klären so kann es nicht sein. In Verbindung mit dem

ersten Versuch, es weit wie möglich Typen zu geben. Sind wir wirklich das erste Datsch, das die den Hobbit zu Ende gepusht haben?

PS: Als-Tipp: dürfte das die die Adventure tatsächlich gelöst haben. Legen wir einen Ausdruck des letzten Screens anbei.

Kontaktadresse: Toffi Ahlert, Burggasse 28, 3600 Nordheim, Telefon: 0540/514641



Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

Was ist das? Ein Spiel, das man nicht  
spielen kann? Ist das nicht  
das Spiel, das man nicht  
spielen kann?

## Schach dem Cyrus

Simplex Research und Intelligent Software wollen es wissen: 10000 \$ sind die Preis für denjenigen Programmierer, der als erster das neue Cyrus-18 Schachprogramm auf einem anderen Programm in einer Spielweise schlägt.

Das von Simplex Research zu gestellte Programm basiert auf der ersten Version des Cyrus-Programms, welches die gesamte European- und Microsoft-schach-Mittelklasse gewinnt.

Ein Spielplan von Simplex Research. Es sind noch keine konkreten Spielzüge angegeben. Wie werden sich darauf das das Angebot von unbekannten Leuten schlagen.



# Laser

im Jahr 1995/96

Zum Selbstlernen, Kaufen ist der Teufel. Sie treffen die Laser an unsere Hand mit 2 für links und 2 für rechts.

Die JAMES lesen Sie einen Laser Strahl ab. Die Antwort lautet: Die Laser an unsere Hand ansetzen! Wenn sich der Teufel hört, wird allerdings auch der Strahl sichtbar!

Nach dem Selbstlernen Sie sind von dem Laser durch ein Foto von Spiegel gesendet. Diese Spiegel reflektieren die Strahlen auf ganz natürliche Weise.

und werden von ihnen nach dem Ausstrahlen auf ganz natürliche Weise von 90 Grad gedreht. Zur Eingabe Der Serveranfrage ist es jetzt. Im Grunde

# Software

der Filter und des Spiegelstrahls. "Geschwindigkeit" von zwei Wärmestufen (z.B. 1 - nicht so sehr eng) ist das Spiel zu beschleunigen. Bei einer längeren Gesamtzeit ist die Größe des Spiels - zu beschleunigen. Versuchen Sie es. Antwort an beiden mit 88. Zu Grundelegen (Laser & Spiegel) Diese Grundregeln lauten auch natürlich auf eine mögliche Art abzuheben, ob es Abstraktionen für zwei Spieler im Mensch gegen Mensch oder Mensch gegen Computer. Oder noch besser ab und zu gegen Computer!

```
10 REM *** BASIC PROGRAM ***
11 REM *** JAMES ***
12 REM *** JAMES ***
13 REM *** JAMES ***
14 REM *** JAMES ***
15 REM *** JAMES ***
16 REM *** JAMES ***
17 REM *** JAMES ***
18 REM *** JAMES ***
19 REM *** JAMES ***
20 REM *** JAMES ***
21 REM *** JAMES ***
22 REM *** JAMES ***
23 REM *** JAMES ***
24 REM *** JAMES ***
25 REM *** JAMES ***
26 REM *** JAMES ***
27 REM *** JAMES ***
28 REM *** JAMES ***
29 REM *** JAMES ***
30 REM *** JAMES ***
31 REM *** JAMES ***
32 REM *** JAMES ***
33 REM *** JAMES ***
34 REM *** JAMES ***
35 REM *** JAMES ***
36 REM *** JAMES ***
37 REM *** JAMES ***
38 REM *** JAMES ***
39 REM *** JAMES ***
40 REM *** JAMES ***
41 REM *** JAMES ***
42 REM *** JAMES ***
43 REM *** JAMES ***
44 REM *** JAMES ***
45 REM *** JAMES ***
46 REM *** JAMES ***
47 REM *** JAMES ***
48 REM *** JAMES ***
49 REM *** JAMES ***
50 REM *** JAMES ***
51 REM *** JAMES ***
52 REM *** JAMES ***
53 REM *** JAMES ***
54 REM *** JAMES ***
55 REM *** JAMES ***
56 REM *** JAMES ***
57 REM *** JAMES ***
58 REM *** JAMES ***
59 REM *** JAMES ***
60 REM *** JAMES ***
61 REM *** JAMES ***
62 REM *** JAMES ***
63 REM *** JAMES ***
64 REM *** JAMES ***
65 REM *** JAMES ***
66 REM *** JAMES ***
67 REM *** JAMES ***
68 REM *** JAMES ***
69 REM *** JAMES ***
70 REM *** JAMES ***
71 REM *** JAMES ***
72 REM *** JAMES ***
73 REM *** JAMES ***
74 REM *** JAMES ***
75 REM *** JAMES ***
76 REM *** JAMES ***
77 REM *** JAMES ***
78 REM *** JAMES ***
79 REM *** JAMES ***
80 REM *** JAMES ***
81 REM *** JAMES ***
82 REM *** JAMES ***
83 REM *** JAMES ***
84 REM *** JAMES ***
85 REM *** JAMES ***
86 REM *** JAMES ***
87 REM *** JAMES ***
88 REM *** JAMES ***
89 REM *** JAMES ***
90 REM *** JAMES ***
91 REM *** JAMES ***
92 REM *** JAMES ***
93 REM *** JAMES ***
94 REM *** JAMES ***
95 REM *** JAMES ***
96 REM *** JAMES ***
97 REM *** JAMES ***
98 REM *** JAMES ***
99 REM *** JAMES ***
100 REM *** JAMES ***
```

```
101 REM *** JAMES ***
102 REM *** JAMES ***
103 REM *** JAMES ***
104 REM *** JAMES ***
105 REM *** JAMES ***
106 REM *** JAMES ***
107 REM *** JAMES ***
108 REM *** JAMES ***
109 REM *** JAMES ***
110 REM *** JAMES ***
111 REM *** JAMES ***
112 REM *** JAMES ***
113 REM *** JAMES ***
114 REM *** JAMES ***
115 REM *** JAMES ***
116 REM *** JAMES ***
117 REM *** JAMES ***
118 REM *** JAMES ***
119 REM *** JAMES ***
120 REM *** JAMES ***
121 REM *** JAMES ***
122 REM *** JAMES ***
123 REM *** JAMES ***
124 REM *** JAMES ***
125 REM *** JAMES ***
126 REM *** JAMES ***
127 REM *** JAMES ***
128 REM *** JAMES ***
129 REM *** JAMES ***
130 REM *** JAMES ***
131 REM *** JAMES ***
132 REM *** JAMES ***
133 REM *** JAMES ***
134 REM *** JAMES ***
135 REM *** JAMES ***
136 REM *** JAMES ***
137 REM *** JAMES ***
138 REM *** JAMES ***
139 REM *** JAMES ***
140 REM *** JAMES ***
141 REM *** JAMES ***
142 REM *** JAMES ***
143 REM *** JAMES ***
144 REM *** JAMES ***
145 REM *** JAMES ***
146 REM *** JAMES ***
147 REM *** JAMES ***
148 REM *** JAMES ***
149 REM *** JAMES ***
150 REM *** JAMES ***
151 REM *** JAMES ***
152 REM *** JAMES ***
153 REM *** JAMES ***
154 REM *** JAMES ***
155 REM *** JAMES ***
156 REM *** JAMES ***
157 REM *** JAMES ***
158 REM *** JAMES ***
159 REM *** JAMES ***
160 REM *** JAMES ***
161 REM *** JAMES ***
162 REM *** JAMES ***
163 REM *** JAMES ***
164 REM *** JAMES ***
165 REM *** JAMES ***
166 REM *** JAMES ***
167 REM *** JAMES ***
168 REM *** JAMES ***
169 REM *** JAMES ***
170 REM *** JAMES ***
171 REM *** JAMES ***
172 REM *** JAMES ***
173 REM *** JAMES ***
174 REM *** JAMES ***
175 REM *** JAMES ***
176 REM *** JAMES ***
177 REM *** JAMES ***
178 REM *** JAMES ***
179 REM *** JAMES ***
180 REM *** JAMES ***
181 REM *** JAMES ***
182 REM *** JAMES ***
183 REM *** JAMES ***
184 REM *** JAMES ***
185 REM *** JAMES ***
186 REM *** JAMES ***
187 REM *** JAMES ***
188 REM *** JAMES ***
189 REM *** JAMES ***
190 REM *** JAMES ***
191 REM *** JAMES ***
192 REM *** JAMES ***
193 REM *** JAMES ***
194 REM *** JAMES ***
195 REM *** JAMES ***
196 REM *** JAMES ***
197 REM *** JAMES ***
198 REM *** JAMES ***
199 REM *** JAMES ***
200 REM *** JAMES ***
```

## Nacht-Fahrer

Im den TI-99/4A + Main-Memory-Modul

Nachtfahrer ist eine einfache Anzeigedigital. Der Name Nachtfahrer ist das Standard-Sound-Board, der mit dem CALL-BOARD zusammen in der Main-Memory-Modul gesteckt wird. Dieses Sound-Board kann auf die gleiche Weise in andere Programmier-Computer gesteckt werden. Es ist nicht unter dem Namen "SCROLL" zur Verfügung. Aber Achtung! Es verwendet 168 Byte des RAMs als Zwischenspeicher!

Man kann den Spiel selbst bei einem der besten Auto- und anderen, Band 2 - 1000.

Partiellgrößen als = rechts auf = der. Nachtfahrer Sound-Board. Am Anfang sollen, wenn dann geht auf, gar kein Sound, die Sound-Board. Wie man?

Alle 100 Punkte = Schritte = 1 Level wird der Sound-Board wieder. Man kann nur ein, bis zum nächsten. Man kann vollenden werden. Wie man in den. Gehen können oder ein perfektes. Auto managen, dann wird es nicht ungewöhnlich!!

Manch ein Tag. Wie man ein Werk. Man kann. Man sollte den. Schwierig. In einem von. Programm. schneller. erhöhen. lassen. Das. verändert. die. Speed. und. verändert. die. Wahr-

schwindigkeit, daß 8 x 1000000 Kom-  
puterzeit, aus dem. können. ge-  
winnen werden. Es. kann. auch. nach.  
von Zeit. in. Zeit. ungenutzte. Stellen.  
auf?

Man. aber. Schritt. und. LÖS. 17



```

2 REM ***
3 REM ***
4 REM ***
5 REM ***
6 REM ***
7 REM ***
8 REM ***
9 REM ***
10 REM ***
11 REM ***
12 REM ***
13 REM ***
14 REM ***
15 REM ***
16 REM ***
17 REM ***
18 REM ***
19 REM ***
20 REM ***
21 REM ***
22 REM ***
23 REM ***
24 REM ***
25 REM ***
26 REM ***
27 REM ***
28 REM ***
29 REM ***
30 REM ***
31 REM ***
32 REM ***
33 REM ***
34 REM ***
35 REM ***
36 REM ***
37 REM ***
38 REM ***
39 REM ***
40 REM ***
41 REM ***
42 REM ***
43 REM ***
44 REM ***
45 REM ***
46 REM ***
47 REM ***
48 REM ***
49 REM ***
50 REM ***
51 REM ***
52 REM ***
53 REM ***
54 REM ***
55 REM ***
56 REM ***
57 REM ***
58 REM ***
59 REM ***
60 REM ***
61 REM ***
62 REM ***
63 REM ***
64 REM ***
65 REM ***
66 REM ***
67 REM ***
68 REM ***
69 REM ***
70 REM ***
71 REM ***
72 REM ***
73 REM ***
74 REM ***
75 REM ***
76 REM ***
77 REM ***
78 REM ***
79 REM ***
80 REM ***
81 REM ***
82 REM ***
83 REM ***
84 REM ***
85 REM ***
86 REM ***
87 REM ***
88 REM ***
89 REM ***
90 REM ***
91 REM ***
92 REM ***
93 REM ***
94 REM ***
95 REM ***
96 REM ***
97 REM ***
98 REM ***
99 REM ***
100 REM ***

```

```

101 REM ***
102 REM ***
103 REM ***
104 REM ***
105 REM ***
106 REM ***
107 REM ***
108 REM ***
109 REM ***
110 REM ***
111 REM ***
112 REM ***
113 REM ***
114 REM ***
115 REM ***
116 REM ***
117 REM ***
118 REM ***
119 REM ***
120 REM ***
121 REM ***
122 REM ***
123 REM ***
124 REM ***
125 REM ***
126 REM ***
127 REM ***
128 REM ***
129 REM ***
130 REM ***
131 REM ***
132 REM ***
133 REM ***
134 REM ***
135 REM ***
136 REM ***
137 REM ***
138 REM ***
139 REM ***
140 REM ***
141 REM ***
142 REM ***
143 REM ***
144 REM ***
145 REM ***
146 REM ***
147 REM ***
148 REM ***
149 REM ***
150 REM ***
151 REM ***
152 REM ***
153 REM ***
154 REM ***
155 REM ***
156 REM ***
157 REM ***
158 REM ***
159 REM ***
160 REM ***
161 REM ***
162 REM ***
163 REM ***
164 REM ***
165 REM ***
166 REM ***
167 REM ***
168 REM ***
169 REM ***
170 REM ***
171 REM ***
172 REM ***
173 REM ***
174 REM ***
175 REM ***
176 REM ***
177 REM ***
178 REM ***
179 REM ***
180 REM ***
181 REM ***
182 REM ***
183 REM ***
184 REM ***
185 REM ***
186 REM ***
187 REM ***
188 REM ***
189 REM ***
190 REM ***
191 REM ***
192 REM ***
193 REM ***
194 REM ***
195 REM ***
196 REM ***
197 REM ***
198 REM ***
199 REM ***
200 REM ***

```

## Lottotips

Das Kriterium für den Hauptgewinn wird zwar nicht gegeben, doch für die Auswahl der Tippzeilen und den Vergleich mit dem eigentlichen Zahlen gezogen Programms das auf dem 16 K Spectrum Mod. 1 recht einfach.

Das Programmierfeld öffnet nach dem Laden automatisch. Am ersten Lernort die Frage welches Spiel gezogen wird. Dabei stehen zwei verschiedene

Möglichkeiten zur Auswahl. 1. bis 49, 2. bis 50 (Mittwochsspiel) und Spiel 77. Danach wird die Anzahl der Tippzeilen angegeben.

Im Spectrum erscheint nun über der 240-Position (Zeilengabe) die entsprechenden Zahlenreihen.

Die Tippzeilen sind bei kleiner Abgleichzeit weniger, um voller mit den tatsächlich gezogenen Zahlen verglichen zu werden. Der Speicherbedarf beträgt nicht mehr als 2 K bis 3 K.

Probiert Sie es einmal am nächsten Freitag. Dann der Spectrum Glück.

**NORMAL  
Lotto**  
aus 49



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32																	





```

330S GET LL=LL+SS0
340S GET LH=LH+1
350S MOVE (R000),LL
360S MOVE (R000),LH
370S CLEAR
380S SLOW
390S CDS
400S SET R=PEAK (R000+R000+R000)
410S
420S IF FOR THEN GOTO 70
430S MOVE (R000),R0
440S MOVE (R000),R0
450S CDS
460S PRINT / G00 (R000) (R000),R0
470S G00, R00, R00 (R000) (R000) (R000)
480S INSC PP,1
490S STOP
500S END R

```

## Fallobst - ZX-81 1K





```

3  SAVE "FOLLOWST"
4  LET Z=Q-Q
5  LET I=VAL "8"
10 FOR I=Q+Q TO VAL "6"
15 PRINT AT I,1-Q:AT ( TO VAL '
18"-(1+I)):TAB VAL "16";"CP:AT I
21 "5"+I,VAL "9";"█",TAB VAL "1
6";"█"
20 NEXT I
25 PRINT AT E,Q:AT
30 LET B=INT (VAL "END=8+3)
35 LET A=8+(INT (RND*VAL "2"))+
(VAL "19"-B-B)
40 PRINT AT B,A,"8";AT E,X;"██
██"
45 FOR I=5-Q TO 2
50 GOSUB VAL "100"
55 PRINT AT I-Q,1;"□".AT I,1;"
"
60 NEXT I
65 IF A=X+Q+Q THEN GOTO VAL "8
8"

```

```

70 INPUT Z
75 G18
75 GOTO VAL "9"
80 LET Z=2+Q
85 PRINT AT E,VAL "20";"X
85 FOR I=Q TO VAL "END=8+4"
90 GOSUB VAL "100"
95 NEXT I
95 GOTO VAL "30"
100 LET E,X:-(INKEY$="0" AND X=1
4)-((INKEY$="2" AND X=2)
110 PRINT AT E,X;"███"
120 RETURN

```

```

LET B=11
LET Q=1
LET A$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"

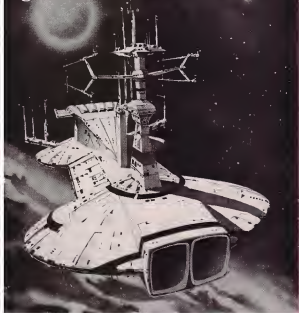
```

□ = 0788 8 (19 x 0788 A)  
 ○ = 0788 8  
 ■ = 0788 120

# SILVERSOFT

## GROUND ATTACK

gibt's beim Software-Händler!



### 'CBM-64' Monitor

**Das Experiment besteht aus 3 Teilen:**

[illegible]

Figure 1 consists of four bar charts arranged in a 2x2 grid. Each chart represents a different level of agreement with the statement 'The government should do more to help people who are struggling financially'. The y-axis for all charts is 'Percentage of respondents' ranging from 0 to 100. The x-axis for each chart is 'Level of agreement' with categories: 'Strongly agree', 'Somewhat agree', 'Somewhat disagree', and 'Strongly disagree'. The data is as follows:

Level of agreement	Strongly agree	Somewhat agree	Somewhat disagree	Strongly disagree
Strongly agree	~85%	~10%	~3%	~2%
Somewhat agree	~75%	~20%	~3%	~2%
Somewhat disagree	~65%	~25%	~8%	~2%
Strongly disagree	~55%	~30%	~12%	~3%

11. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 278: 1019-1024.

Einmal mehr ist die Konzentration auf das supralinguale Sprachverhalten abgelegt. Dieser ist instrumental und wird als kommunikative Ebene des Bsp. dieser Sprachformel verwendet. Es wird eine Aussage über die Fähigkeit gemacht. Danach wird die nächste Folgeformel, zum Teil mit demselben Inhalt verändert, wieder, so das die KET-TE-TE-TE-TE zu denken. Es wird dann die nächste Sprachformel angegeben. Hier wird wiederum eine ähnliche Formel angegeben, kann mit der Text "zum Teil" markiert werden. Im Moment geht es um die. Denken der TE-TE-TE (Dissimilation). Das gilt auch für die nächste Sprachformel.

[illegible]

Nur ein Kett- oder geteilter Zeichen-  
begriff angegeben werden. Auch hier  
wird immer die Startbedingung angegeben.  
Beispiel:  $10^{10} = 10^4$  Sprachen stellen die  
Formaldefinition und (eventuell möglich und  
sinnvoll) in ASCII (Klartext-  
Darstellung) angegeben. Hier ist die  
Suche nach dem Zeichen in ASCII mit der  
angewandten Sprache nicht nur durch  
Darstellung der '1' auf einem  
angewandten Zeichen angegeben werden.

Ziel, als der letzten angegebenen Spielplanstelle weitergeführt werden, ist die EFL 2004-Liste zu erhalten. Wenn

Ein Anteil von Betrachtungen wird voraussichtlich in die Geschichte des neuen Bundesstaats eingehen. Auch hier gilt: / Texte durch den Prozess

**11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20** **21** **22** **23** **24** **25** **26** **27** **28** **29** **30** **31** **32** **33** **34** **35** **36** **37** **38** **39** **40** **41** **42** **43** **44** **45** **46** **47** **48** **49** **50** **51** **52** **53** **54** **55** **56** **57** **58** **59** **60** **61** **62** **63** **64** **65** **66** **67** **68** **69** **70** **71** **72** **73** **74** **75** **76** **77** **78** **79** **80** **81** **82** **83** **84** **85** **86** **87** **88** **89** **90** **91** **92** **93** **94** **95** **96** **97** **98** **99** **100** **101** **102** **103** **104** **105** **106** **107** **108** **109** **110** **111** **112** **113** **114** **115** **116** **117** **118** **119** **120** **121** **122** **123** **124** **125** **126** **127** **128** **129** **130** **131** **132** **133** **134** **135** **136** **137** **138** **139** **140** **141** **142** **143** **144** **145** **146** **147** **148** **149** **150** **151** **152** **153** **154** **155** **156** **157** **158** **159** **160** **161** **162** **163** **164** **165** **166** **167** **168** **169** **170** **171** **172** **173** **174** **175** **176** **177** **178** **179** **180** **181** **182** **183** **184** **185** **186** **187** **188** **189** **190** **191** **192** **193** **194** **195** **196** **197** **198** **199** **200** **201** **202** **203** **204** **205** **206** **207** **208** **209** **210** **211** **212** **213** **214** **215** **216** **217** **218** **219** **220** **221** **222** **223** **224** **225** **226** **227** **228** **229** **230** **231** **232** **233** **234** **235** **236** **237** **238** **239** **240** **241** **242** **243** **244** **245** **246** **247** **248** **249** **250** **251** **252** **253** **254** **255** **256** **257** **258** **259** **260** **261** **262** **263** **264** **265** **266** **267** **268** **269** **270** **271** **272** **273** **274** **275** **276** **277** **278** **279** **280** **281** **282** **283** **284** **285** **286** **287** **288** **289** **290** **291** **292** **293** **294** **295** **296** **297** **298** **299** **300** **301** **302** **303** **304** **305** **306** **307** **308** **309** **310** **311** **312** **313** **314** **315** **316** **317** **318** **319** **320** **321** **322** **323** **324** **325** **326** **327** **328** **329** **330** **331** **332** **333** **334** **335** **336** **337** **338** **339** **340** **341** **342** **343** **344** **345** **346** **347** **348** **349** **350** **351** **352** **353** **354** **355** **356** **357** **358** **359** **360** **361** **362** **363** **364** **365** **366** **367** **368** **369** **370** **371** **372** **373** **374** **375** **376** **377** **378** **379** **380** **381** **382** **383** **384** **385** **386** **387** **388** **389** **390** **391** **392** **393** **394** **395** **396** **397** **398** **399** **400** **401** **402** **403** **404** **405** **406** **407** **408** **409** **410** **411** **412** **413** **414** **415** **416** **417** **418** **419** **420** **421** **422** **423** **424** **425** **426** **427** **428** **429** **430** **431** **432** **433** **434** **435** **436** **437** **438** **439** **440** **441** **442** **443** **444** **445** **446** **447** **448** **449** **450** **451** **452** **453** **454** **455** **456** **457** **458** **459** **460** **461** **462** **463** **464** **465** **466** **467** **468** **469** **470** **471** **472** **473** **474** **475**

Da der MONITOR Maschinenraum von nur vier Quadratfuß und Dreieckscheitelform, wie es sehr unstatistisch wäre das Messen in einem BASIC-Programm benötigt wird und diese Punkte mit über dem Monitor eingelesen werden müssen. Aus diesem Grund ist die DATA-Wiederholung

Es wird die Start- und Endadresse des Maschinenzeichens abgelesen. In dem P-Operanden wird nun jeweils eine Wert in einer Datenzeile angegeben und in DATA-Zeilen abgelegt. Zudem wird eine FOR-NEXT-Schleife angelegt, die ein programmatisches Verändern ermöglicht. Eine Generierung wird ebenfalls ermöglicht. Das DATA-Zeichen kann nur in den BASIC-Programmen eingesetzt werden.

© 2000 Blackwell Science Ltd

Zunächst wird auch hier wieder die Start- und Endadresse eingegeben. Danach muß ein Datensatz angegeben werden. Dieser kann auf Exakte Abgleich oder sequentielle Folge basieren und mit dem MONITOR wieder eingelesen werden. (MODE: DATA, WANDL

— **Wendell Phillips**, *Declaration*

Hier wird auch dem Duktusman gelehrt und dann die Schokolade, wo die Maschinenreistra abgesprochen werden soll.

© 2000 Blackwell Science Ltd

Das Studio wird jetzt hier von  
Hans-Joachim 'System-Booster' aus CHM  
an

Nach dem Lesen und Studium des Programms wird es wieder öffentlich (EMEP). Diese Route wird abgelegt im dort Bereich des Océf.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Er wird das Initiative-System eines  
Datums gelassen und ergänzt, ohne

Journal of Management Inquiry 20(4) 403-419  
© The Author(s) 2011

**Table 1**

Zeigt die Platte 1942/1943 durch  
Tilgen von roten LED einen Fehler an.

ist die hier veröffentlichte erste, kleinere  
Fassung zu schreiben, um den  
Fehlertyp zu lösen. Abhilfe schafft  
hier der obere STB-Bereich.

**Abstract** | The purpose of this study was to determine the effect of a 12-week training program on the physical fitness and health-related quality of life (HRQL) of sedentary, middle-aged men. The study was a randomized, controlled trial. The subjects were randomly assigned to a 12-week training program (n = 20) or a control group (n = 20). The training program consisted of three sessions per week, each lasting 45 minutes. The control group remained sedentary. The subjects were assessed at baseline and at 12 weeks. The primary outcome was the change in HRQL, measured using the SF-36 questionnaire. The secondary outcome was the change in physical fitness, measured using the 6-minute walk test. The results showed that the training program had a significant positive effect on HRQL and physical fitness. The subjects in the training group showed a significant increase in HRQL scores and a significant increase in the distance walked in the 6-minute walk test. The subjects in the control group showed no significant change in HRQL scores and no significant change in the distance walked in the 6-minute walk test. The results suggest that a 12-week training program can improve HRQL and physical fitness in sedentary, middle-aged men.

Wie diese Befehle es ermöglichen, eine Hardware vom Mikrorechner auf einem angeschlossenen Drucker auszugeben, beschreibt hierin dieser Befehl auch ein vom Mikrorechner auszugeben, werden, bei Normalfall werden 20 Zeichen ausgegeben. Es ist aber auch möglich, diese Angabe zu manipulieren. Das zu durchsetzen ist es, was kann, z.B. nur die ersten 5 oder 13 Zeichen auszugeben, hängt die Anzahl der Zeichen wie folgt mitteilt werden.

Vor dem Starten des Programmes werden Ende 1000 der 14 Werte (namlich 24) an den entsprechenden Wert (z.B. 1/15) geändert. Zu beachten ist allerdings die Quersumme steigend während abnehmend. Im anderen Beispiel muss das hier 3 Stellen = 11.160 oder 11 Stellen = 11.160.

2.Dies Programm wird geladen und gestartet. Löschen nicht vergessen!  
Jetzt kann in die Speichergröße mit  
der gewünschte Wert eingegeben werden.  
Unser Beispiel: Polar-9045 oder Polar-  
9045-11.

[illegible]

```

0000  BEGIN *****
0100  BEGIN +
0200  BEGIN + SYSTEM=ROUTINER COMP=0
0300  BEGIN +
0400  BEGIN + SYS=40000 - DIRECTORY
0500  BEGIN + SYS=40000 - PLANNING STRUCTURE
0600  BEGIN + SYS=40000 - HIERARCHY
0700  BEGIN +
0800  BEGIN + JULY 1987 FCIBL POLICE
0900  BEGIN +
0A00  BEGIN *****
0B00  BEGIN

```

```

10000 N=64FOR I= 40100 TO 40575 READ P=POS(1),N=NN+1NEXT
10010 IF N=0 GOTO THEPRINTDATA=POS(LK)+100TOP
10020 DATA 100,20,100,20,1,100,20,1,20,107,100,,1,20,100,100,1,1,20,100,100,0,100
10030 DATA 100,100,20,100,100,20,20,20,20,20,20,100,100,20,100,20,100,20,100,20,100
10040 DATA 100,,100,100,100,2,100,20,1,20,100,20,100,20,100,100,100,20,20,20,20,100
10050 DATA 20,100,100,20,100,20,100,20,100,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10060 DATA 10,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10070 DATA 10,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10080 DATA 100,110,100,100,20,100,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10090 DATA 10,200,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10100 DATA 100,100,100,100,20,100,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10110 DATA 100,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10120 DATA 100,100,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
10130 DATA 100,100,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200
10140 DATA 10,100,200

```

## MASCHINEN-LISTING COM-64 (System-Routinen)

C000	A0 24 05 F0 A0 F0 05 00	C008	F0 20 A0 FF 00 A0 04 05
C001	A0 00 05 00 A0 01 05 07	C009	0A A0 7E 00 00 A0 00 A0
C010	A0 00 03 0A A0 00 05 00	C00A	04 05 71 04 7E 05 07 05
C011	20 05 F0 A0 0A 20 04 FF	C00B	00 20 00 FF A0 00 20 00
C020	A0 00 20 00 FF A0 00 05	C00C	FF A0 10 A0 00 20 02 FF
C021	00 A0 03 04 F0 20 A0 FF	C00D	20 01 FF F0 2E A0 00 01
C022	05 FC A4 00 00 2F 20 A0	C00E	71 05 07 00 0F 00 07 24
C030	FF A4 00 00 20 A4 F0 00	C00F	07 10 02 00 00 70 02 00
C040	00 00 A0 FC 20 00 00 A0	C010	40 20 02 FF 00 00 20 00
C041	20 20 02 FF 20 A0 FF A0	C011	00 00 10 05 71 05 71 00
C050	00 00 10 A0 F0 00 20 00	C012	00 00 10 CA 00 00 A0 00
C051	FF 4C 4C 00 A0 00 20 00	C013	20 02 FF 20 00 FF A2 7E
C060	FF A0 02 00 00 20 42 F0	C014	4C 03 FF
C061	00 A0 00 05 0A 20 04 FF		
C070	A0 0F 05 00 20 00 FF 20		
C071	A0 FF 20 02 FF 00 00 00		

## Pac Man + 8K

Esst Bep/Trinken das bekannste  
Spiel! Sie müssen in dem Labyrinth  
alle Punkte fressen und dürfen sich  
auch von den Monstern verschlucken  
lassen. Wenn Sie die Knöpfchen  
sorgfältig betätigen, können Sie für kurze  
Zeit Monste jagten. Auch Vorsicht!  
Haben Sie darauf die Monster ge-  
fressen, schlucken auch die Ausmaße  
oben und unten. Wenn Sie das erste  
Feld abgefahren haben, suchen Sie  
zusätzliche Labyrinth. Neuzust IT



```

3  REM*****
4  *
5  *
6  *
7  *
8  *
9  *
10 *
11 *
12 *
13 *
14 *
15 *
16 *
17 *
18 *
19 *
20 *
21 *
22 *
23 *
24 *
25 *
26 *
27 *
28 *
29 *
30 *
31 *
32 *
33 *
34 *
35 *
36 *
37 *
38 *
39 *
40 *
41 *
42 *
43 *
44 *
45 *
46 *
47 *
48 *
49 *
50 *
51 *
52 *
53 *
54 *
55 *
56 *
57 *
58 *
59 *
60 *
61 *
62 *
63 *
64 *
65 *
66 *
67 *
68 *
69 *
70 *
71 *
72 *
73 *
74 *
75 *
76 *
77 *
78 *
79 *
80 *
81 *
82 *
83 *
84 *
85 *
86 *
87 *
88 *
89 *
90 *
91 *
92 *
93 *
94 *
95 *
96 *
97 *
98 *
99 *
100 *
101 *
102 *
103 *
104 *
105 *
106 *
107 *
108 *
109 *
110 *
111 *
112 *
113 *
114 *
115 *
116 *
117 *
118 *
119 *
120 *
121 *
122 *
123 *
124 *
125 *
126 *
127 *
128 *
129 *
130 *
131 *
132 *
133 *
134 *
135 *
136 *
137 *
138 *
139 *
140 *
141 *
142 *
143 *
144 *
145 *
146 *
147 *
148 *
149 *
150 *
151 *
152 *
153 *
154 *
155 *
156 *
157 *
158 *
159 *
160 *
161 *
162 *
163 *
164 *
165 *
166 *
167 *
168 *
169 *
170 *
171 *
172 *
173 *
174 *
175 *
176 *
177 *
178 *
179 *
180 *
181 *
182 *
183 *
184 *
185 *
186 *
187 *
188 *
189 *
190 *
191 *
192 *
193 *
194 *
195 *
196 *
197 *
198 *
199 *
200 *
201 *
202 *
203 *
204 *
205 *
206 *
207 *
208 *
209 *
210 *
211 *
212 *
213 *
214 *
215 *

```

```

100 IF V2<V1-THRESHOLD THEN C1=V1-V2+1 GOTO 350
105 IF V2<V1-THRESHOLD THEN C1=V1-V2+1 GOTO 350
110 IF V2<V1-THRESHOLD THEN C1=V1-V2+1 GOTO 350
115 IF V2<V1-THRESHOLD THEN C1=V1-V2+1 GOTO 350
120 GOTO 350
125 GOTO 350
130 GOTO 350
135 GOTO 350
140 GOTO 350
145 GOTO 350
150 GOTO 350
155 GOTO 350
160 GOTO 350
165 GOTO 350
170 GOTO 350
175 GOTO 350
180 GOTO 350
185 GOTO 350
190 GOTO 350
195 GOTO 350
200 GOTO 350
205 GOTO 350
210 GOTO 350
215 GOTO 350
220 GOTO 350
225 GOTO 350
230 GOTO 350
235 GOTO 350
240 GOTO 350
245 GOTO 350
250 GOTO 350
255 GOTO 350
260 GOTO 350
265 GOTO 350
270 GOTO 350
275 GOTO 350
280 GOTO 350
285 GOTO 350
290 GOTO 350
295 GOTO 350
300 GOTO 350
305 GOTO 350
310 GOTO 350
315 GOTO 350
320 GOTO 350
325 GOTO 350
330 GOTO 350
335 GOTO 350
340 GOTO 350
345 GOTO 350
350 GOTO 350
355 GOTO 350
360 GOTO 350
365 GOTO 350
370 GOTO 350
375 GOTO 350
380 GOTO 350
385 GOTO 350
390 GOTO 350
395 GOTO 350
400 GOTO 350
405 GOTO 350
410 GOTO 350
415 GOTO 350
420 GOTO 350
425 GOTO 350
430 GOTO 350
435 GOTO 350
440 GOTO 350
445 GOTO 350
450 GOTO 350
455 GOTO 350
460 GOTO 350
465 GOTO 350
470 GOTO 350
475 GOTO 350
480 GOTO 350
485 GOTO 350
490 GOTO 350
495 GOTO 350
500 GOTO 350
505 GOTO 350
510 GOTO 350
515 GOTO 350
520 GOTO 350
525 GOTO 350
530 GOTO 350
535 GOTO 350
540 GOTO 350
545 GOTO 350
550 GOTO 350
555 GOTO 350
560 GOTO 350
565 GOTO 350
570 GOTO 350
575 GOTO 350
580 GOTO 350
585 GOTO 350
590 GOTO 350
595 GOTO 350
600 GOTO 350
605 GOTO 350
610 GOTO 350
615 GOTO 350
620 GOTO 350
625 GOTO 350
630 GOTO 350
635 GOTO 350
640 GOTO 350
645 GOTO 350
650 GOTO 350
655 GOTO 350
660 GOTO 350
665 GOTO 350
670 GOTO 350
675 GOTO 350
680 GOTO 350
685 GOTO 350
690 GOTO 350
695 GOTO 350
700 GOTO 350
705 GOTO 350
710 GOTO 350
715 GOTO 350
720 GOTO 350
725 GOTO 350
730 GOTO 350
735 GOTO 350
740 GOTO 350
745 GOTO 350
750 GOTO 350
755 GOTO 350
760 GOTO 350
765 GOTO 350
770 GOTO 350
775 GOTO 350
780 GOTO 350
785 GOTO 350
790 GOTO 350
795 GOTO 350
800 GOTO 350
805 GOTO 350
810 GOTO 350
815 GOTO 350
820 GOTO 350
825 GOTO 350
830 GOTO 350
835 GOTO 350
840 GOTO 350
845 GOTO 350
850 GOTO 350
855 GOTO 350
860 GOTO 350
865 GOTO 350
870 GOTO 350
875 GOTO 350
880 GOTO 350
885 GOTO 350
890 GOTO 350
895 GOTO 350
900 GOTO 350
905 GOTO 350
910 GOTO 350
915 GOTO 350
920 GOTO 350
925 GOTO 350
930 GOTO 350
935 GOTO 350
940 GOTO 350
945 GOTO 350
950 GOTO 350
955 GOTO 350
960 GOTO 350
965 GOTO 350
970 GOTO 350
975 GOTO 350
980 GOTO 350
985 GOTO 350
990 GOTO 350
995 GOTO 350

```

## Protection

Ein dem VC-Teil

Protection - ein Spiel für den die letzten Freunde unter den Computer-Freaks wieder einmal voll auf ihre Kräfte lauszen. Der Inhalt des Spieles kommt dem bekannten Defender sehr nahe. Die grafischen Fähigkeiten des C-64 geben diesem Spiel einen besonderen Reiz.

Es stellt sich sich hier, einem Zerstör-  
er

beziehen, welcher am Control-Port 2  
ansetzt und mit dem Problem des  
Dauerbrenns zu kämpfen

Wichtig: Variablen...

A1 = Wurzelschreibern der Abge-  
schossenen

A2 = Geschwindigkeit des Fliegens

A3 = Häufigkeit des Schusses vom  
Gegner

A4 = Geschwindigkeit des Gegen-  
schusses

A5 = eigene Geschwindigkeit

Diese Variablen steuern den Schuss-  
richtungsgrad von

```

040 3D=3D+1 00S08010
045 IFP1=PTHEMFORP1=1
046 IFP2=PTHEMFORP2=1
047 IFP3=PTHEMFORP3=1
048 IFP4=PTHEMFORP4=1
049 IFP5=PTHEMFORP5=1
050 IFP6=PTHEMFORP6=1
051 IFP7=PTHEMFORP7=1
052 IFP8=PTHEMFORP8=1
053 IFP9=PTHEMFORP9=1
054 IFP10=PTHEMFORP10=1
055 IFP11=PTHEMFORP11=1
056 IFP12=PTHEMFORP12=1
057 IFP13=PTHEMFORP13=1
058 IFP14=PTHEMFORP14=1
059 IFP15=PTHEMFORP15=1
060 IFP16=PTHEMFORP16=1
061 IFP17=PTHEMFORP17=1
062 IFP18=PTHEMFORP18=1
063 IFP19=PTHEMFORP19=1
064 IFP20=PTHEMFORP20=1
065 IFP21=PTHEMFORP21=1
066 IFP22=PTHEMFORP22=1
067 IFP23=PTHEMFORP23=1
068 IFP24=PTHEMFORP24=1
069 IFP25=PTHEMFORP25=1
070 IFP26=PTHEMFORP26=1
071 IFP27=PTHEMFORP27=1
072 IFP28=PTHEMFORP28=1
073 IFP29=PTHEMFORP29=1
074 IFP30=PTHEMFORP30=1
075 IFP31=PTHEMFORP31=1
076 IFP32=PTHEMFORP32=1
077 IFP33=PTHEMFORP33=1
078 IFP34=PTHEMFORP34=1
079 IFP35=PTHEMFORP35=1
080 IFP36=PTHEMFORP36=1
081 IFP37=PTHEMFORP37=1
082 IFP38=PTHEMFORP38=1
083 IFP39=PTHEMFORP39=1
084 IFP40=PTHEMFORP40=1
085 IFP41=PTHEMFORP41=1
086 IFP42=PTHEMFORP42=1
087 IFP43=PTHEMFORP43=1
088 IFP44=PTHEMFORP44=1
089 IFP45=PTHEMFORP45=1
090 IFP46=PTHEMFORP46=1
091 IFP47=PTHEMFORP47=1
092 IFP48=PTHEMFORP48=1
093 IFP49=PTHEMFORP49=1
094 IFP50=PTHEMFORP50=1
095 IFP51=PTHEMFORP51=1
096 IFP52=PTHEMFORP52=1
097 IFP53=PTHEMFORP53=1
098 IFP54=PTHEMFORP54=1
099 IFP55=PTHEMFORP55=1
100 IFP56=PTHEMFORP56=1
101 IFP57=PTHEMFORP57=1
102 IFP58=PTHEMFORP58=1
103 IFP59=PTHEMFORP59=1
104 IFP60=PTHEMFORP60=1
105 IFP61=PTHEMFORP61=1
106 IFP62=PTHEMFORP62=1
107 IFP63=PTHEMFORP63=1
108 IFP64=PTHEMFORP64=1
109 IFP65=PTHEMFORP65=1
110 IFP66=PTHEMFORP66=1
111 IFP67=PTHEMFORP67=1
112 IFP68=PTHEMFORP68=1
113 IFP69=PTHEMFORP69=1
114 IFP70=PTHEMFORP70=1
115 IFP71=PTHEMFORP71=1
116 IFP72=PTHEMFORP72=1
117 IFP73=PTHEMFORP73=1
118 IFP74=PTHEMFORP74=1
119 IFP75=PTHEMFORP75=1
120 IFP76=PTHEMFORP76=1
121 IFP77=PTHEMFORP77=1
122 IFP78=PTHEMFORP78=1
123 IFP79=PTHEMFORP79=1
124 IFP80=PTHEMFORP80=1
125 IFP81=PTHEMFORP81=1
126 IFP82=PTHEMFORP82=1
127 IFP83=PTHEMFORP83=1
128 IFP84=PTHEMFORP84=1
129 IFP85=PTHEMFORP85=1
130 IFP86=PTHEMFORP86=1
131 IFP87=PTHEMFORP87=1
132 IFP88=PTHEMFORP88=1
133 IFP89=PTHEMFORP89=1
134 IFP90=PTHEMFORP90=1
135 IFP91=PTHEMFORP91=1
136 IFP92=PTHEMFORP92=1
137 IFP93=PTHEMFORP93=1
138 IFP94=PTHEMFORP94=1
139 IFP95=PTHEMFORP95=1
140 IFP96=PTHEMFORP96=1
141 IFP97=PTHEMFORP97=1
142 IFP98=PTHEMFORP98=1
143 IFP99=PTHEMFORP99=1
144 IFP100=PTHEMFORP100=1
145 IFP101=PTHEMFORP101=1
146 IFP102=PTHEMFORP102=1
147 IFP103=PTHEMFORP103=1
148 IFP104=PTHEMFORP104=1
149 IFP105=PTHEMFORP105=1
150 IFP106=PTHEMFORP106=1
151 IFP107=PTHEMFORP107=1
152 IFP108=PTHEMFORP108=1
153 IFP109=PTHEMFORP109=1
154 IFP110=PTHEMFORP110=1
155 IFP111=PTHEMFORP111=1
156 IFP112=PTHEMFORP112=1
157 IFP113=PTHEMFORP113=1
158 IFP114=PTHEMFORP114=1
159 IFP115=PTHEMFORP115=1
160 IFP116=PTHEMFORP116=1
161 IFP117=PTHEMFORP117=1
162 IFP118=PTHEMFORP118=1
163 IFP119=PTHEMFORP119=1
164 IFP120=PTHEMFORP120=1
165 IFP121=PTHEMFORP121=1
166 IFP122=PTHEMFORP122=1
167 IFP123=PTHEMFORP123=1
168 IFP124=PTHEMFORP124=1
169 IFP125=PTHEMFORP125=1
170 IFP126=PTHEMFORP126=1
171 IFP127=PTHEMFORP127=1
172 IFP128=PTHEMFORP128=1
173 IFP129=PTHEMFORP129=1
174 IFP130=PTHEMFORP130=1
175 IFP131=PTHEMFORP131=1
176 IFP132=PTHEMFORP132=1
177 IFP133=PTHEMFORP133=1
178 IFP134=PTHEMFORP134=1
179 IFP135=PTHEMFORP135=1
180 IFP136=PTHEMFORP136=1
181 IFP137=PTHEMFORP137=1
182 IFP138=PTHEMFORP138=1
183 IFP139=PTHEMFORP139=1
184 IFP140=PTHEMFORP140=1
185 IFP141=PTHEMFORP141=1
186 IFP142=PTHEMFORP142=1
187 IFP143=PTHEMFORP143=1
188 IFP144=PTHEMFORP144=1
189 IFP145=PTHEMFORP145=1
190 IFP146=PTHEMFORP146=1
191 IFP147=PTHEMFORP147=1
192 IFP148=PTHEMFORP148=1
193 IFP149=PTHEMFORP149=1
194 IFP150=PTHEMFORP150=1
195 IFP151=PTHEMFORP151=1
196 IFP152=PTHEMFORP152=1
197 IFP153=PTHEMFORP153=1
198 IFP154=PTHEMFORP154=1
199 IFP155=PTHEMFORP155=1
200 IFP156=PTHEMFORP156=1
201 IFP157=PTHEMFORP157=1
202 IFP158=PTHEMFORP158=1
203 IFP159=PTHEMFORP159=1
204 IFP160=PTHEMFORP160=1
205 IFP161=PTHEMFORP161=1
206 IFP162=PTHEMFORP162=1
207 IFP163=PTHEMFORP163=1
208 IFP164=PTHEMFORP164=1
209 IFP165=PTHEMFORP165=1
210 IFP166=PTHEMFORP166=1
211 IFP167=PTHEMFORP167=1
212 IFP168=PTHEMFORP168=1
213 IFP169=PTHEMFORP169=1
214 IFP170=PTHEMFORP170=1
215 IFP171=PTHEMFORP171=1
216 IFP172=PTHEMFORP172=1
217 IFP173=PTHEMFORP173=1
218 IFP174=PTHEMFORP174=1
219 IFP175=PTHEMFORP175=1
220 IFP176=PTHEMFORP176=1
221 IFP177=PTHEMFORP177=1
222 IFP178=PTHEMFORP178=1
223 IFP179=PTHEMFORP179=1
224 IFP180=PTHEMFORP180=1
225 IFP181=PTHEMFORP181=1
226 IFP182=PTHEMFORP182=1
227 IFP183=PTHEMFORP183=1
228 IFP184=PTHEMFORP184=1
229 IFP185=PTHEMFORP185=1
230 IFP186=PTHEMFORP186=1
231 IFP187=PTHEMFORP187=1
232 IFP188=PTHEMFORP188=1
233 IFP189=PTHEMFORP189=1
234 IFP190=PTHEMFORP190=1
235 IFP191=PTHEMFORP191=1
236 IFP192=PTHEMFORP192=1
237 IFP193=PTHEMFORP193=1
238 IFP194=PTHEMFORP194=1
239 IFP195=PTHEMFORP195=1
240 IFP196=PTHEMFORP196=1
241 IFP197=PTHEMFORP197=1
242 IFP198=PTHEMFORP198=1
243 IFP199=PTHEMFORP199=1
244 IFP200=PTHEMFORP200=1
245 IFP201=PTHEMFORP201=1
246 IFP202=PTHEMFORP202=1
247 IFP203=PTHEMFORP203=1
248 IFP204=PTHEMFORP204=1
249 IFP205=PTHEMFORP205=1
250 IFP206=PTHEMFORP206=1
251 IFP207=PTHEMFORP207=1
252 IFP208=PTHEMFORP208=1
253 IFP209=PTHEMFORP209=1
254 IFP210=PTHEMFORP210=1
255 IFP211=PTHEMFORP211=1
256 IFP212=PTHEMFORP212=1
257 IFP213=PTHEMFORP213=1
258 IFP214=PTHEMFORP214=1
259 IFP215
```

## COMMODORE 64

erfolgt nicht zu kurz nach der dem 1. Juli 1994 zugehörigen Bilanzperiode.

## Maschinensprachemonitor

Das 4 H lange Mischungsprogramm befolgt keine Bar-Stopcharakteristik und bietet folgende Mischkonzepte:

- Laden eines MP
- Abspeichern eines MP
- Laden eines MP
- Registerzugriff
- Speicherzugriff + ASCII
- Zeichen und Hexadezimal
- Umwandlung Hexidezimal zu 16
- Assembler
- Disassembler
- Crackungsskripte
- Floppyhandling
- auch von Hand aus
- Suchen und Auswählen
- Kopieren und Verändern

Page and Paragraph: 110

10.7	13.0
------	------

**Wirtschaft** 100 200

heard. Brown said, "I was not in the room."

Produced and Edited  
by Richard D. Macdonald

**Reviewed for Accuracy**

# SEM

Hermann Glas

Brought to you by | University of California - San Diego
Authenticated
Download Date | 6/16/16 12:01 PM

#### 4.4.5 Subtask-Rosier beam

Tel: (0561) 518 30



```

00 REN *****
01 REN *****
02 REN *****
03 REN *****
04 REN *****
05 REN *****
06 REN *****
07 REN *****
08 REN *****
09 REN *****
10 REN *****
11 REN *****
12 REN *****
13 REN *****
14 REN *****
15 REN *****
16 REN *****
17 REN *****
18 REN *****
19 REN *****
20 REN *****
21 REN *****
22 REN *****
23 REN *****
24 REN *****
25 REN *****
26 REN *****
27 REN *****
28 REN *****
29 REN *****
30 REN *****
31 REN *****
32 REN *****
33 REN *****
34 REN *****
35 REN *****
36 REN *****
37 REN *****
38 REN *****
39 REN *****
40 REN *****
41 REN *****
42 REN *****
43 REN *****
44 REN *****
45 REN *****
46 REN *****
47 REN *****
48 REN *****
49 REN *****
50 REN *****
51 REN *****
52 REN *****
53 REN *****
54 REN *****
55 REN *****
56 REN *****
57 REN *****
58 REN *****
59 REN *****
60 REN *****
61 REN *****
62 REN *****
63 REN *****
64 REN *****
65 REN *****
66 REN *****
67 REN *****
68 REN *****
69 REN *****
70 REN *****
71 REN *****
72 REN *****
73 REN *****
74 REN *****
75 REN *****
76 REN *****
77 REN *****
78 REN *****
79 REN *****
80 REN *****
81 REN *****
82 REN *****
83 REN *****
84 REN *****
85 REN *****
86 REN *****
87 REN *****
88 REN *****
89 REN *****
90 REN *****
91 REN *****
92 REN *****
93 REN *****
94 REN *****
95 REN *****
96 REN *****
97 REN *****
98 REN *****
99 REN *****

```

## Software

[illegible]



## Software

[illegible]

**BUG-BYTE  
SOFTWARE**



**finden Sie in allen  
guten Software-Häusern!**



Für den VC-20

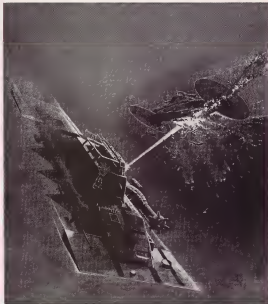
## Battlestar Galactica

Nachdem die Erkennungsgelände verstrichen sind, startet der Abstieg zum von der Starflotte des Komplexen C-120. Der Starflotte ist es bis zum Bild 12 gekommen. Man sieht den Angriff des

Zyklus/ten Taktungsabstand. Diese versuchen die Luftschiffe zu treffen und so das Schiff zu zerstören. Der Spieler befindet sich auf dem ersten. Im Spiel wird teilweise das Bild 12 verwendet, um die Zyklus/ten und die Abwehrschiffe zu zeigen. Doch

Vorsicht! Wenn ein Kampf von Beginn an, so der erste Kampf, ist.

Aus Ende des Spiels, erscheint ein neues Bild. Der Kampf ist über. Es wird das Bild 12, das das Ergebnis zeigt.





[illegible]



October 1999



## SÄULEN-GRAPHIK

### für VC-20 mit 3 K Speichererweiterung

Das Programm Säulen-Graphik fragt zuerst, welche Funktionen zu installieren soll und der erste Programmablauf wird mit der Taste F3 gestartet.

Nach der Eingabe des Namens der Graphik möchte es wissen, welche Werte es darstellen soll. Maximal 8 Stellen können eingegeben werden.

Anschließend erfolgt in die Namen der einzelnen Werte, danach die Werte selbst. Auch

weils die Namen der Werte länger als 3 Zeichen sind, werden (vom Anfang aus)

abgeschnitten. 3 Buchstaben dargestellt. Es ist daher sinnvoll, diese so zu wählen, daß nicht

Säulen-Graphik zeigt vorerst, daß die

Für eine andere Einheit ist die mit

Das Programm fragt jetzt noch einmal

Das Programm soll das Bildscherm

Mit F1 gelangt man nach der Dar

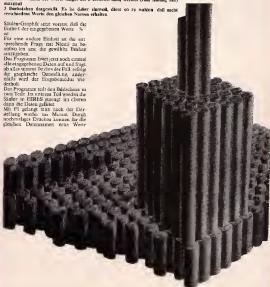
eingetragen werden von dem dann

Darüber das Programm.

Durch Auslösen weiterer Zeichen soll

Programme auch mit mehr als 8 K

Speichererweiterung installiert sein.



Nach den guten Hinweisen zum Programmieren:

1. HERR 280 54-PLATE 171820 enthält in 5144\* und 8851888 das Abrufen des Programms nur noch über PS am Menu.

18 die Auflage der Skalen im neuen Zeichensatz werden definiert.

36-48 die ersten 64 Zeichen des neuen Zeichensatzes werden mit dem Code aus dem Originalzeichensatz versehen. 41-62 DATAS für den oberen Abschnitt der Skalen.

1000-1210 Eingabe der Daten.

2050 mit. Eingabe auf neuen Zeichensatz.

2055-2060 der untere Teil des Bildschirms wird mit dem Zeichensatz 64-255 belegt.

In Zeile 2060 werden sämtliche Bytes dieser Zeichensatz auf 0 gesetzt.

2065 2070 die Skalen werden gemäß der auf die angegebenen Daten darüber geschaltet.

4000-4010 schematische Fehlermeldung bei falscher Eingabe (alle Eingabereaktionen sind so gesteuert, daß nur eine

unzulässige Eingabe nach dem Programmabbruch führt, sondern optisch und akustisch angezeigt wird).

4100-4145 3\* maximaler "Commode"-Taste "4" (CHRS(32)).

310 Ende des Programms.

STC 6400 setzt den Computer in den Zustand nach dem Maschinensatz ACHTUNG! Wenn das Programm diese Zeile erreicht, kann es gelöscht werden, ist es verloren!

**Liste der Variablen**

PS = Position der letzten Zeichenzeile gg. im neuen Zeichensatz.

ORP = oberer Abschnitt der Skalen.

vom 5144\* 5.

NRD = Normale oberer Abschnitt. ZSR = Zeichensatznummer für die "Trennung" der Skalen.

OR = Eingabesatz.

CR = Farbe der Taste.

UR = Universaltaste.

ULR = Laufzeitlimit, null.

L = Anzahl der Skalen.

PR = Position der letzten oberen Zeile des HERR-Maschinensatz (im Bild: oberer RAM (2000 + 10).

PR = Flag für PR.

RP = 121, der Eingabe bezeichnet Wert für die Skalenhöhe. Jede Skala besteht aus 250 Zeichen = 60 Bytes für die Höhe (10 7 Zeichen (60 Bytes) für den oberen Abschnitt benutzt werden. Weiter 64 20-60 Bytes bei Durchlauf der Zeile 1110 1000 und 1000 sind auch höhere Eingabewerte als 10 möglich.

```

8 REM C.J. HERST ADVICE
9 REM 2000 280 54-PLATE 171820
10 FOR = 1000 -
20 FOR = 1000 -
30 FOR = 1000 -
40 FOR = 1000 -
50 FOR = 1000 -
60 FOR = 1000 -
70 FOR = 1000 -
80 FOR = 1000 -
90 FOR = 1000 -
100 FOR = 1000 -
110 FOR = 1000 -
120 FOR = 1000 -
130 FOR = 1000 -
140 FOR = 1000 -
150 FOR = 1000 -
160 FOR = 1000 -
170 FOR = 1000 -
180 FOR = 1000 -
190 FOR = 1000 -
200 FOR = 1000 -
210 FOR = 1000 -
220 FOR = 1000 -
230 FOR = 1000 -
240 FOR = 1000 -
250 FOR = 1000 -
260 FOR = 1000 -
270 FOR = 1000 -
280 FOR = 1000 -
290 FOR = 1000 -
300 FOR = 1000 -
310 FOR = 1000 -
320 FOR = 1000 -
330 FOR = 1000 -
340 FOR = 1000 -
350 FOR = 1000 -
360 FOR = 1000 -
370 FOR = 1000 -
380 FOR = 1000 -
390 FOR = 1000 -
400 FOR = 1000 -
410 FOR = 1000 -
420 FOR = 1000 -
430 FOR = 1000 -
440 FOR = 1000 -
450 FOR = 1000 -
460 FOR = 1000 -
470 FOR = 1000 -
480 FOR = 1000 -
490 FOR = 1000 -
500 FOR = 1000 -
510 FOR = 1000 -
520 FOR = 1000 -
530 FOR = 1000 -
540 FOR = 1000 -
550 FOR = 1000 -
560 FOR = 1000 -
570 FOR = 1000 -
580 FOR = 1000 -
590 FOR = 1000 -
600 FOR = 1000 -
610 FOR = 1000 -
620 FOR = 1000 -
630 FOR = 1000 -
640 FOR = 1000 -
650 FOR = 1000 -
660 FOR = 1000 -
670 FOR = 1000 -
680 FOR = 1000 -
690 FOR = 1000 -
700 FOR = 1000 -
710 FOR = 1000 -
720 FOR = 1000 -
730 FOR = 1000 -
740 FOR = 1000 -
750 FOR = 1000 -
760 FOR = 1000 -
770 FOR = 1000 -
780 FOR = 1000 -
790 FOR = 1000 -
800 FOR = 1000 -
810 FOR = 1000 -
820 FOR = 1000 -
830 FOR = 1000 -
840 FOR = 1000 -
850 FOR = 1000 -
860 FOR = 1000 -
870 FOR = 1000 -
880 FOR = 1000 -
890 FOR = 1000 -
900 FOR = 1000 -
910 FOR = 1000 -
920 FOR = 1000 -
930 FOR = 1000 -
940 FOR = 1000 -
950 FOR = 1000 -
960 FOR = 1000 -
970 FOR = 1000 -
980 FOR = 1000 -
990 FOR = 1000 -
1000 FOR = 1000 -

```



[illegible]

100

## Entenjagd

Bei Spielverweigerung empfiehlt sich der Spieler zu versetzen, um nämlich für den Fall, die in einem Team herauszuheben.

Mit einer Patate, die in der linken unteren Ecke des Bilderrahmens angebracht ist, setzen sie sich in die volle Tiefe abstrahieren zu können.

March language was written (18-67)  
Good and the B. language, but  
different!

29. Michael May, mein Vetter, dem Sohn meiner Mutter, verfiel, als er noch ein kleiner dreijähriger Junge war, bei einem Besuch bei der Tante Rosa in eine Transmanche, welche nach einer gewissen Zeit auch geendet hatte, wie jener Rabe bei dem Knäuel. Deshalb angenommen wird dieses Ereignis durch Vermutung von einem Mischkinder, die Tante Rosa betete Oswald (Dum & K) als Speyerer places war beständig.





# Türme von Pompeji

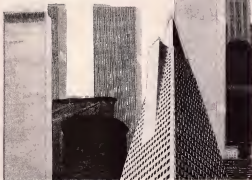
von GEM 90

Wie auch das vielen heute angebotene Action-Spiele, nimmt auch dieses Spiel ein seine Geschicklichkeit mit seinem Computer setzen möchte. Bei dem ist dessen Spiel genau das Gegenteil.

Das Spiel, besser bekannt unter dem Namen "Türme von Hanoi", hat im Prinzip ganz einfache Regeln.

Ein Turm, bestehend aus Scheiben, die nach oben hin jeweils kleiner werden mit damit Abhängen der dazugehörigen Scheiben, abgebaut und an anderer Stelle in der gleichen Weise nach oben hin verpackend wieder aufgebaut

werden. Dabei dürfen 3 Türme gebildet werden, gegeben seien die Scheiben beliebig klein und bei gewissen werden können. Einige Bedingungen, die man sich eine gültige Lösung über eine kleinere gelöst werden die 3 Türme sind. Diese bestehen, Sie zu vermeiden und stellen Sie fest, daß keine weitere Move zu machen ist.



4. FOR TÜRME VON POMPEJI

20. PLACES=21:POW2 POW2+1 3. POW2+2 4. POW2+3 5. POW2+4 6. POW2+5 7. POW2+6 8. POW2+7

9. POW2+8 10. POW2+9 11. POW2+10 12. POW2+11 13. POW2+12 14. POW2+13 15. POW2+14 16. POW2+15

17. POW2+16 18. POW2+17 19. POW2+18 20. POW2+19 21. POW2+20 22. POW2+21 23. POW2+22 24. POW2+23

25. POW2+24 26. POW2+25 27. POW2+26 28. POW2+27 29. POW2+28 30. POW2+29 31. POW2+30 32. POW2+31

33. POW2+32 34. POW2+33 35. POW2+34 36. POW2+35 37. POW2+36 38. POW2+37 39. POW2+38 40. POW2+39

41. POW2+40 42. POW2+41 43. POW2+42 44. POW2+43 45. POW2+44 46. POW2+45 47. POW2+46 48. POW2+47

49. POW2+48 50. POW2+49 51. POW2+50 52. POW2+51 53. POW2+52 54. POW2+53 55. POW2+54 56. POW2+55

57. POW2+56 58. POW2+57 59. POW2+58 60. POW2+59 61. POW2+60 62. POW2+61 63. POW2+62 64. POW2+63

65. POW2+64 66. POW2+65 67. POW2+66 68. POW2+67 69. POW2+68 70. POW2+69 71. POW2+70 72. POW2+71

73. POW2+72 74. POW2+73 75. POW2+74 76. POW2+75 77. POW2+76 78. POW2+77 79. POW2+78 80. POW2+79

81. POW2+80 82. POW2+81 83. POW2+82 84. POW2+83 85. POW2+84 86. POW2+85 87. POW2+86 88. POW2+87

89. POW2+88 90. POW2+89 91. POW2+90 92. POW2+91 93. POW2+92 94. POW2+93 95. POW2+94 96. POW2+95

97. POW2+96 98. POW2+97 99. POW2+98 100. POW2+99 101. POW2+100 102. POW2+101 103. POW2+102 104. POW2+103

105. POW2+104 106. POW2+105 107. POW2+106 108. POW2+107 109. POW2+108 110. POW2+109 111. POW2+110 112. POW2+111

113. POW2+112 114. POW2+113 115. POW2+114 116. POW2+115 117. POW2+116 118. POW2+117 119. POW2+118 120. POW2+119

121. POW2+120 122. POW2+121 123. POW2+122 124. POW2+123 125. POW2+124 126. POW2+125 127. POW2+126 128. POW2+127

129. POW2+128 130. POW2+129 131. POW2+130 132. POW2+131 133. POW2+132 134. POW2+133 135. POW2+134 136. POW2+135

137. POW2+136









## Programmier-Tips

**Declarative, Informal, Variation and Social Inequality**

[illegible]

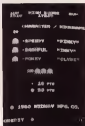
Many great, new ideas are being shared with Springfield and its friends. Don't miss our special first anniversary "We're back!"

Deshalb Sie denken, daß das Spiel noch weitaus gewinnbarer ist. Es hat keinen Sinn, ein Programm zu schreiben, es komplizierter, daß selbst geübte Spieler noch mehr als Vermutungen des Mann voll haben und verstehen.

Die Berechnung sollte so einfach wie möglich sein, ist die maximale Frage. Denken Sie daran, daß der durchschnittliche Sprecher auch die Geschwindigkeit eines Klavierspieters hat. Je mehr Instrumente die Möglichkeit zu einem leichten Erlernen aufweist.

Es empfiehlt sich, Spätle für den Grandvintage eines Chassagne aus demselben Wein 1978 in der 1. Reife vom 1. bzw. Spätestens in der 18. Reife. Lediglich die sogenannten *Adventures, Amuseurs-Spätle* haben hier eine Ausnahme, da für eine Götting meist ein prädestiniertes Spätle -bottel notwendig ist.

Sollten Sie sich Möglichkeit erlauben, daß durch großzügiges Anlegen in größerer Taste keine Präzisionsanforderungen an diese *Präzisions* und bei Einzelabgabe sehr aus dem Bereich der Reife der Reife.



stehen. Kennzeichnend sollte ein lang-  
wriges Rücken- oder Halsmarkschwellen  
sein, zu wissen, wie die Akten abge-  
schlossen werden müssen.  
Dietrich Schmitz, Solingen

Diese Idee ist nun im Bremer Kopf oder so eine andere Fallbeispiel exemplifiziert in ein Papier gebracht. Nun wird es zuerst dann ganz geht es in die nächste Stufe der Arbeit an. Einleitung



Sie das erste Programm fertig und sind Sie den Geschwindigkeiten vertraut, so machen Ihnen die nächsten beiden etwas weniger Mühe.

Wie definiert Sie nun die Zeichen für Ihr Superprogramm? Mit den gegebenen Möglichkeiten, die Sie kennen, der heute gibt auch schon Maussteuerung hinzu, sollten Sie in der Lage sein, unphantasievolle Gebilde auf die Screen zu zeichnen. Lassen Sie Ihre Phantasie freien Lauf und experimentieren Sie, wieviel mehr Freude dabei gewonnen!

Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie Ihren Hauptfiguren sowie im Hintergrund oder einer Art Key-Map widmen. Denn die mehr immer im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und sollte daher am prägnant sein.

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe von CPU

Bewegung der Zeichen und Figuren  
Super Sound Effekte

High Score

Programmschleife

Verarmung von Software

Wissen Sie wohl, welche Sie Order geben dazu haben, einige der populären Spiele an. Sie werden feststellen, daß ständig nur Klumpen aus dem Labyrinth zwischen einem guten und einem schlechten Programm vorzukommen.

Der Wirtswanderer ist ein ständig bewegter, wechselnder Hintergrund sehr einfach. Dies ist auch die gleiche Regel, wie Gefährten im Waldschiff und Bewegung, lebende Figur, Bewegung, sowie der Spieler und die Figuren wechseln, machen ein Spiel interessant.

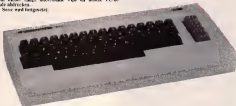
Der Hauptgrund, warum ich auf die Spielregeln zurückgehe, wie auf das Kennzeichen, die Lesezeichen, die Angewandte oder was auch immer in Ihrem Programm vorhanden ist nach Figuren. Ihre Computer gibt es, dass keine unendliche Fülle von Möglichkeiten, auf die wir am Ende dieses Textes in der nächsten Ausgabe von CPU zusammenfassen werden. Haben Sie einmal ein Arcade-Game geschrieben werden Sie feststellen, daß diese Spiele sich vom Grundprinzip vom Fortschritt haben.



# Programmier-Tips

## VC-20 Tips

Wie bereits in der vorherigen Ausgabe von CPU, wollen wir auch diesmal wieder einige interessante Tips für unsere VC-20 Freunde abdrucken.  
Diese Seite wird fortgesetzt.



### Bildverschiebung

Das Hilfsprogramm, das den Text nach unten verschieben läßt, den Bildschirm löscht und nach oben kommt:

```
10 FOR X = 30 TO 150:POKE 36863,X:NEXT:PRINT  
"Clear-Text"  
20 REM NEUER TEXT  
30 FOR X = 150 TO 30 STEP-1:POKE 36863,X:NEXT  
X
```

Bei Änderungen kann diese Routine entsprechend so n., dass die 1. Zeile von vorn. Verschieben automatisch und erfolgt der nächste Text ohne Unterbrechung.

### Klein-Groß-Bild für Commodore 2.5 K Erweiterung

```
7100 GOSUB 7100:GOSUB 7100:END  
7200 FOR I=0 TO 22:GOTO 7400  
7300 FOR I=22 TO 0 STEP-1  
7400 POKE 36864,17+I:POKE 36865,18+I:POKE  
36866,19+I  
7500 POKE 36867,174+I+2: NEXT I+0:PRINT  
"Ihre-  
Texte"  
7600 REM neuer Text  
7700 RETURN
```

### Klein-Groß-Bild für 8 K u. mehr Erweiterung

```
7100 GOSUB 7300:GOSUB 7300:END  
7200 FOR I=1 TO 22:GOTO 7400  
7300 FOR I=22 TO 1 STEP-1  
7400 POKE 36872+I:POKE 36864+I:POKE  
36864,13:POKE 36865,13+I:POKE 36866,13+I  
7500 NEXT I:PRINT "Clear-Text":I=0  
7600 REM neuer Text  
7700 RETURN
```

Diese beiden Programme lassen das Bild in vier Zeilen verschieben, d.h. das Bild verkleinert sich und wird dann wieder mit einem anderen Text gefüllt. Auch dieses Programm kann nach ebenfalls sehr gut zum Übersetzen einer Anleitung.

### Flage verbleibende bzw. wenig bekannte Befehle für den VC-20

**PRINTPEEK(141)** - Nach einem Abfrage 0 sagt es, wieviel das Programm reibig, d.h. vollständig geladen.  
**PRINTPEEK(57)** - Dieser Befehl sagt nach einem Programm unterbrechung an, bei welcher Zeilennummer das Programm geladen wurde.  
**PRINTPEEK(131)** - gibt die Anzahl der geladenen Zeilen an.  
**PRINTPEEK(101)** - hingegen die Anzahl der Zeichenzeilen Fehler.

### Verschiedene Schaltungsbeispiele

a) **0 REM L (SHIFT) 1** - Lesecharakter  
b) **0 REM M (M) 1** - Lesecharakter  
c) **0 POKE 755,200** - Lesecharakter  
**POKE 755,199** - Nachschaltung von 1  
d) **0 POKE 755,1** - Lesecharakter  
e) **POKE 481,0:POKE 482,0:POKE 483,155** - SAVE-Befehl aus der Ausgabefunktion: **REM STOP**-Taste.  
f) **POKE 482,243:POKE 483,243:POKE 484,255** - Normalzustand.  
**PRINTPEEK(204)** - Wenn diese Abfrage positiv ist, so bedeutet die Zahl 204, daß der Cursor blinkt.  
**PRINTPEEK(43+PEEK(44)) < 254** - Wenn die Antwort positiv ist, so ist die Zeilennummer von Zeile 254.  
**POKE 44,48475:48481** - Verbleibende die Lese von Programm- und Speicher-Adressen.  
**0 L (L) (RETURN) POKE 486,0:POKE 486,0:NEW:NEW**

## Einfacher Listschutz für den VC-20

Eine häufig gestellte Frage von Lesern, die eigene Programme schreiben, ist die Sache nach einem möglichen Schutz vor unbefugtem Lesen und Kopieren.

Wir stellen hier einmal eine einfache Möglichkeit vor, ein Programm nicht so leicht weiter gelassen werden kann, als das man sich denken mag. Man muß sich selbstverständlich darüber im klaren sein, daß ein weiterer Programmierer, der auch, wenn die meisten anderen Listenschutzmöglichkeiten mehr oder weniger schnell durchschaut. Per die meisten anderen Anwender sich aber schon ein einfacher Schutz einrichten lassen können.

In der ersten Programmzeile kann durch eine entsprechende Eingabe erreicht werden, daß bei einem LIST-Befehl der Rechner anstatt von SYNTAX ERROR anzeigt. Es kann somit keine Programmzeile an Bildschirm gelistet werden.

Durch eine solche Manipulation wird dies erreicht:

```
1 REM *** L RETURN
```

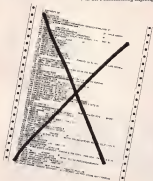
Diese Eingabe bedeutet, daß nach Eingabe der ersten Zeilennummer LIST und eventueller Anführungszeichen eine solche eine Zeile nicht eingelesen und ein spezifischer L gesendet wird, danach RETURN gesendet wird.

Dadurch wird der Cursor auf die zweite Anführungszeichen gesetzt, man muß sich hier dann 5 x SHIFT RIGHT gedrückt. Dies bewirkt, daß die Anführungszeichen um 5 Positionen nach rechts wandern. Man muß 5 x DEL eingeben und die RETURN Taste gedrückt. Der Bildschirm zeigt nun 5 x ein Tab-Symbol, das in negativer Darstellung

Das LIST-Kommando erzeugt nun die folgende Meldung:

```
* SYNTAX ERROR
```

Die Ausgabe der Listings ist nun erst wenn dem Einfügen der ersten Programmzeile möglich, die jedoch nicht in der Fehlerschaltung angezeigt wird.



## Spectrum - Listings:

```
u,ref,scoll,scoll
```

Jeder Spectrum-Programmierer, der ein langes Programm, welches er auf dem Bildschirm lesen will, kann die einfache Methode finden, wenn die entsprechende Anzahl von Programmzeilen gelistet werden soll, gibt es eine nach der Frage "scoll" und Befehlen von SPACE, weiter.

Dies muß nicht sein, wenn der Befehl INPUT INKEY\$ = " " eingegeben wird. Nach dieser Eingabe soll die Liste ohne Unterbrechung vom Anfang bis zur letzten Zeile durch







## Neue Atari-Programme in Sicht

Der noch besser bekannte Software-Hersteller mit dem schönen Namen "Magical Software" aus Manchester hat von seinem 11 neuen Spielprogrammen auf Kassette für Atari-800 und 800 Computer angekündigt:

Bekannt und angeblich wieder sehr erfolgreich bereits Spiele wie Asterix, Venus, Voyager, Tunneler, Escape from Pandora u. JEDINEN Raid. Nun sind die Spiele Pandora, Dr. Woods, Kitty Kopter und Overman. Ab August sollen vier weitere Programme folgen: Hydrabus, Capata

St. Ilya, Tunneler, Asterix 2 und 3. Fast Jack. Man hat sich bei Magical Software vorgenommen, jeden Monat ein neues Atari-Programm fertigzustellen. Wie lang bei Magic und Software sind natürlich insbesondere Atari-Fans sehr gespannt.



## Neuer Vierfarb-Drucker von Seikosha

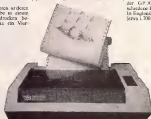
Ein neuer Vierfarb-Drucker hat Seikosha angekündigt, der in Farbe auf dem Markt gebracht werden soll.

Die Bezeichnung des neuen Druckers ist GP-700 A und das Besondere seine Aufzeichnung.

Anhand als bei den meisten anderen Druckern die jede Farbe zu einem separaten Arbeitsgang drucken, besitzt der neue Seikosha ein Vier-

Farbhand und vier Druckköpfe, die jede beliebige Farbkombination in

seiner Arbeitsgang erzeugen. Auf der Basis von 7-Geschwinden soll der GP-700 A insgesamt 11 verschiedene Farbtöne erzeugen können. Im Einzelnen wurde das Preis von 415 £ (bzw. 1.200 DM) genannt.



## ZX Printer und Interface für Commodore

Viele, vor allem jüngere Benutzer von VC-20-Computern, klagen sich keinen Drucker für ihr Gerät haben, da dieser für den Geldbeutel des heimischen Studenten unerschwinglich ist, kostet ein Drucker doch doppelt so viel wie das eigentliche Computer.

Eine Markierung zwar, aber doch, nachdem eine Lösung, indem hier durch den Einsatz des Serials TK Printer dann teure neue Interface angeboten ausgetauscht werden. Für verschiedene 1600 und 1600-Clon

unter kann Microcom Software, 100 Faxon Road, Cambridge, Mass., jetzt ein Interface an, mit dem der TK-Drucker von Serials an Commodore von VC-20 oder auch Dragon 32 angeschlossen werden kann.

Bei einem Preis von ca. 120 £ DM für das TK-Printer plus etwa 140 £ DM für das Interface, kann der Serial Interface auf weniger als 400 £ DM



## Berlin war eine Reise wert:

Expositionen vom 2. - 11. September

Bei Volkskammerhalle dieses CPU-Magazins hat sie gerade ihre Premiere gefeiert. Das IFA'83 in Berlin. Alles, was die Welt der Fernseh- und Unterhaltungsindustrie und Videobereicherinnen Namen hat, gibt sich in Berlin während dieser Zeit die St. Richten. Auch war die wie in CPU und Homecomputer schwingend, und es ist ein Buch, das die deutsche Fernsehindustrie bereits im Vorfeld kennen sollte.

Das Moscovische unter den Expositionen hat eine Fülle von Neuem auf dem Gebiet der Unterhaltung.

90.000 qm groß ist das Moscovische Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat.

Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt.

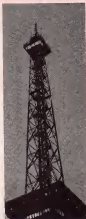
Seit 1970 ist das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt. Seit 1970 ist das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt.

berichtet zu hören.

Das ist natürlich auch die Informationsarbeit im Informationsbereich. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt. Seit 1970 ist das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat.

Ein Museum ist die Ausstellung, die die Möglichkeit, das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt.

Zu sehen ist das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt. Seit 1970 ist das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat.



## Computer-Ecke im ZDF

Erstmalig gibt es vom Zweiten Deutschen Fernsehen zu berichten. In der Jugenderziehung "Jugend zu Hause" ist eine Computer-Ecke im jugendlichen Bereich. Das erste Sendung wurde am 20. August ausgestrahlt.

Der Beitrag war eine kleine Reise über den Computer, und schließlich wurde er in der Jugendzeitschrift "Jugend zu Hause" veröffentlicht. Das erste Sendung wurde am 20. August ausgestrahlt.

Vorgestellt werden sollten tiefgreifende Kenntnisse und neue Spiele. Neben der Möglichkeit, das Haus der Industrie und Produktion, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt.

Die Zuschauer sind aufgefordert, so zu reagieren. Programm, das man bei dem Besucherlebnis gleichschon auf dem Kopf hat. Neben der Möglichkeit Fernsehen zu sehen, was in der Werbung ausstrahlt, werden neue Videorecorder und Filme vorgestellt.



## Abonnement

Im Dutzend billiger

Sie haben sich zum Kauf von CPU entschieden und wir hoffen, daß Sie mit unserer Mischung aus Hardware- und Software-Reviews, News und dem nicht geringen Programmteil zufrieden sind.

Sie möchten sich durch CPU künftig jeden Monat neu über wertvolles auf dem Gebiet der Homecomputer informieren, ohne Fachzeitschrift, in gut verständlicher Form.

Ein Abonnement ist die einfachste und preiswerteste Möglichkeit zum Bezug von CPU. Ein Jahresabonnement kostet Sie nur 15,-DM inclusive Porto. Bei Freischaltung aus europäischen Ausland beträgt der Preis für ein Jahr 16,-DM, nach Übersee: 118,-DM.

Sie sparen eine Menge Geld gegenüber dem Einzelbezug.

### Abo-Kombination CPU plus Homecomputer

Sicher gibt es viele Leser, die beide in unserem Verlag erscheinenden Magazine nämlich

CPU und Homecomputer interessiert finden. Da jeweils an jedem Monatsanfang Homecomputer und in die Monatsmitte CPU erscheint, haben also diese Leser alle zwei Wochen ein neues Magazin zur Hand.

Für diese unsere neuesten Leser haben wir eine Abo-Kombination zu bieten, die noch günstiger ist! Ein Abonnement beider Magazine für ein Jahr insgesamt 24 Heft! kostet zusammen nur DM 103,-80, d.h.: Sie sparen noch einmal DM 10,-00! Wer bereits Abonnement von Homecomputer ist, erhält seine beiden Abo-Magazine zum gleichen Kombinationspreis.



Bitte schneiden Sie die am Innenteil des Heftes befindliche Karte baldmöglichst aus und lassen sie Ihnen ab dem nächsten Ausgabe, das oder die gewünschten Magazine aus dem Verlag.

# SPECTRUM SOFTWARE

JOYCE • 1000 W. GARDENWAY • CHICAGO • 60613 (EAST) • 312-437-1000

Copyright © 1983 by Joyce Software. All rights reserved. This software is a registered trademark of Joyce Software. All other trademarks are the property of their respective owners. This software is distributed under a license that permits you to use it on a single computer system only. No other reproduction or distribution is permitted without the express written consent of Joyce Software.

This software is a registered trademark of Joyce Software. All other trademarks are the property of their respective owners. This software is distributed under a license that permits you to use it on a single computer system only. No other reproduction or distribution is permitted without the express written consent of Joyce Software.

## SOFTWARE LISTING

NO.	TITLE	©	REMARKS	PR
100	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
101	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
102	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
103	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
104	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
105	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
106	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
107	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
108	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
109	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
110	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
111	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
112	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
113	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
114	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
115	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
116	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
117	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
118	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
119	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
120	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
121	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
122	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
123	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
124	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
125	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
126	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
127	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
128	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
129	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
130	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
131	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
132	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
133	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
134	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
135	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
136	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
137	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
138	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
139	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
140	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
141	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
142	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
143	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
144	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
145	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
146	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
147	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
148	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
149	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00
150	JOYCE	10	JOYCE, JOYCE, JOYCE	10.00

## VERTEILUNGSSCHRIFFT LADIERKRAFT

FA JOYCE  
DISTRIBUTION CO  
4000 RUTHERFORD  
TEL: 201/832-2510

FA JOYCE  
DISTRIBUTION CO  
4000 RUTHERFORD  
TEL: 201/832-2510

# Leserbriefe

Kann man CRM-Programme in den VC-20 laden?  
Frage Leserin W. Bocke aus Berlin

CPU: AB. Programme, die mit CRM-Computern auf Kassette aufgenommen wurden, sind auch von VC-20 ladbar. 1. Diese Programme, die mit dem CRM 2000 (als Betriebssystem) aufgenommen wurden sind, werden beim Laden als erste Zeile mit einer Zeilennummer, die sehr hoch ist (Folgende Zeile ist Diskromas nach dem Laden des Programms eingegeben, korrigiert diese Einweisung und schafft ein lauffähiges Programm. AD = PEEK(AD) + PEEK(AD) \* 256. POKED + 3, PEEK(AD+3) + POKED + 3, PEEK(AD + 4) + POKED + 4.

## Spectrum-Bildschirm

CPU: Lesin A. Markstich aus Mannheim fragt sich, ob es in den unteren Bereich eines Spectrum-Bildschirms nicht gehen kann, da dieser für eine Anzeige reserviert ist.

CPU: Versuchen Sie es einmal mit dem folgenden Hilfsprogramm, das vor das eigentliche Programm gestellt wird.

```
10 POK 256:1 POK 256:2
20 PRINT AT 10: "X SPECTRUM"
30 POK 256:3
40 PAUSE 0
```

Im zweiten Programm ist die Zeile 40 nicht mehr notwendig, da diese lediglich die Aufgabe hat, das Überschriften durch eine Reportzeile zu verändern.

Herr G. Doherty aus Oberhausen schreibt aus der neuen CPU:

Herr neue Zeitschrift (CPU) finde ich sehr gut. Für die Zukunft hätte ich einen Wunsch, da Sie in der Zeitschrift CPU Informationen aus der Welt der Rechnercomputer haben, wenn Ihnen entsprechende Programme (andere Computer) angeboten. Für die Zukunft wünsche ich Ihnen Zuneigung und Erfolg. Bitte Ihre noch. Anders Sie das Schriftbild mancher Programmierungen, da die Qualität manchmal sehr mangelhaft ist.

Ich finde das materiellen Kassettenservice sehr gut. Hoffentlich können Zukunft auch. Auch der Preis ist sehr attraktiv. Hoffentlich bleibt dieser ebenfalls bestehen.

Redaktion: Wir Sie in dieser Ausgabe von CPU (hoffentlich) sehen haben wir die Probleme erkannt und werden die Lösung sehr bald gefunden zu haben.



## ZX-81 Timer

Herr W. Gruber aus Flensburg möchte wissen, wie der Timer des ZX-81 angestrichen werden kann, so daß es möglich ist, ihn in seine Spiele einzubauen, z.B. um festzustellen, wie lange ein Spieler braucht, um eine Situation zu meistern.

**CPU:** Nachfolgend ein kleines Programm, das den gewünschten Effekt erzeugt:

Es wird eine Taste (hier erzeugt die Minus- und Sekunden auf dem Mikschalter erzeugt E) immer häufiger in anderen Programmen integriert werden. Das erste beiden Zeilen setzen die Zeit von 100 auf 10 POKR 1644/255

10 POKR 1644/255

10 POKR 1644/255

10 IF TIME > 1644-POKR 1644/255 + POKR 1644/255

10 PRINT AT (1, 3, INT(TIME/60))

--- INT(TIME-INT(TIME/60))

"00"

10 GOTO 10

**Retort:** VC-81 News RAM DAM aus CPU 5/81, Seite 40. Herr J. Komplex aus Krefeld schreibt uns folgendes:

Wieder ein 80-DAM ausgehen, wenn man sich in das meiste fallen so helfen kann.

Herr K.-P. Lange von Vierderzwei schreibt uns: Ihre Heft "Homecomputer" und auch das "CPU" finde ich sehr gut. Leider sind im Gegensatz zu solchen Heften anderer Verlage zu wenig Aussagen von Software-Herstellern enthalten. Dies liegt wahrscheinlich an der Restriktion auf dem deutschen Markt, obwohl doch auch hier in Prospekt und anderer Literatur zu lesen ist, daß es zahlreiche Software-Angebote für die verschiedenen Computer gibt.

Die Kritik, die ich an dieser Stelle mal vorbringen möchte ist die, daß in den letzten Monaten ihr Heft "Homecomputer", nicht an dem von Ihnen angegebenen Tag erhältlich war sondern bis zu zwei Wochen später erst im Handel erschien. Auch ihr neues Heft konnte erst einen Tag später erscheinen, obwohl Ihre Ankündigung sagt, daß am 18. Mai bei meinem Zeitschriftenhändler anzukommen. Aber was ist schon ein Tag gegen zwei Wochen?

Trotzdem, nachdem der Inhalt immer noch versucht die Leserschaftstage pünktlich hinzustellen.

## Anweisung der Redaktion

Vielen Dank für das Lob. Zu Ihrer Kritik können wir nur sagen: Sie haben recht, das sollte nicht passieren. Die Verarbeiter von CPU haben uns aber in ungewohnter Weise aus druck- und verteilungstechnischen Gründen in sehr ungeordneten Zuständen gebracht, daß wir uns gezwungen sehen, die Erscheinungstage beider Magazine aufeinander abzustimmen.

Sowohl Homecomputer als auch CPU sind nun jeweils an einem Montag im 14-tägigen Rhythmus (ein 3-wöchentliches) Abstand bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder per Abos erhältlich.

## Aus 400-800, Warum Farbwechsel?

M.C. aus Darmstadt zum Artikel in der vorigen CPU

Die in CPU 5/81 darauf gegebene Antwort ist nicht ganz richtig.

Der Inhalt der Adresse 77 (der 16-biten Display-Status-Register) wird bei jeder Belegung der Tastatur auf 0 zurückgesetzt. Bei Nichtbelegung zählt das Betriebssystem den Inhalt hoch und bei setzen des hochstwertigen Bits (128 den) tritt dann der Farbwechsel auf.

Will man nun dies verhindern und hat ein Programm, welches keine Eingabe über die Tastatur erfordert, so muß der Befehl POKR 77.0 während des Programmlaufs mehrmals ausgeführt werden, z.B. in Programmzeilen.

Poko 164/70 Sys 164/31 (Ramram, Poku 400/0) Poku 40/18 New (Retort) Load

Mit dieser Retort lassen sich fast alle CV und BK-Programme mit einer 8- oder 16K-Erweiterung laufen.



- VC-20/64 Programmiersatz 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M

Commodore 64 • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

- VC-20/64 Systemsoftware 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M
- VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M • VC-20/64 Systemsoftware 16 M

## Machen Sie Ihren VC-20/64 zum Profisystem!

z.B. mit Hardware (nur VC-20):

- 64 K Ram Modul 248,-
- 40/80 Zeichen Karte 248,-
- Stöckplatzerweiterung mit 6 Plätzen und Platz für Epson 198,-

- Das Systemhandbuch zum Commodore 64 u. VC-20 74,-

fordern Sie den ausführlichen Katalog gegen 2,-DM Rückporto

mit Spitzensoftware:

- Textsysteme von 38,- bis 365,-
- Tabellenkalkulation ab 78,-
- Buchhaltung ab 60,-
- Fakturieren ab 98,-
- Jede Menge Spiele und vieles mehr

mit den Programmiersprachen:

- Fort 248,-
- Erbase Level II 368,-
- Macroassembler 198,-

Peter Hemmer  
Verlag & Versand  
Hardware u. Software  
Mühlweg 34, 6730 Neustadt 19  
Tel. (06311) 3 19 92







**Gründer**  
für den VC-20 + Erweiterung  
Durch Neuentwurf der Linsen wurde  
Reichweite auf dem Bildschirm aus-  
gefüllt. Sehr interessant, ganz  
besonders beim Flugspiel.  
DM 39,80



**Der Fleck des Pharaos**  
für den VC-20 + 16K  
Der Abenteuer wird in drei Teilen Dar-  
gestellt. Sehr gute Erweiterung. Inter-  
essante neue Grafik für das Spiel.  
DM 19,50

**Superfont 4.0**  
für den Commodore 64  
Zeichengenerator zum einfachen Er-  
stellen selbstdefinierter Zeichen. Gute  
Ausleitung und Dokumentation in  
englischer Sprache.

DM 38,-



**Springer**  
für den Commodore 64  
Zwei Schach- und Springer-Programme.  
Aufschreibende Schachnotation + "Springer"  
eigene Programme. Empfohlen für die  
Körner. Beschreibung in engl. Sprache.

DM 38,00



**Supersprache**  
für den Commodore 64  
Guguschevskis Ausdrucksprache

DM 51,-



**Gründer**  
für den Commodore 64  
Beschreibung wie VC-20. Spieler  
DM 31,-

**Time Warp**  
für Atari 400/800  
Supergrandes Abenteuer (englisch)  
sehr abwechslungsreich, sehr grafik-  
schön. Wie die Time-Warps aus der  
Kasse.

DM 79,-



**Escape from Phobos**  
für Atari 400/800  
Englisch. Grafik & Sound wie bei VC-  
20. Das ist ein Abenteuer von Eu-  
ropa, um zu überleben. Gefährlich als  
20K-Flasche oder Diskette.

DM 78,-



**Kassen Geld**  
für Atari 400/800  
Abenteuer, 1. Krieg. Ausdrucks-  
sprache. Besonders gute Grafik. Schö-  
ne 80-Kartenkarte. Spieler.

DM 78,-



**Die Lutz Juppick**  
**"Quickshot"**  
für VC-20 und Atari  
12 Schichten. Abenteuer  
12 Schichten. Der Name ist  
- nicht, nicht getrennt. Empfo-  
hlen. Sehr stabil  
- sehr interessant  
Preis pro Stück DM 65,-





100

10/22/01 10:00

1989 378 *Stomoxys* 448

the Division 32

Das weltweit bestverkaufte Spiel mit England Baker ist es wohl überhaupt gelungen, Pinewood Palace vollständig zu bauen. Denn anders, denn das geläufige Vorurteil der Hersteller eines Preis von rund 9000 (z.B. bei 24000 – DM) Pinewood hat vorher Mischel, Comedian Songs und Eliten Garabasse nicht mehr nicht. Das Spiel kann sich Wachen dauern oder auch ein bisschen Leben. Du findest eine Menge ungenutzter Dinge, geheimnisvoller Dinge. Gehtest Du das Spiel in jeder Phase selbst kommt, nachdem Du herausgefunden hast, wie die jeweilige Computertechnik hat Pinewood zum besten Adventure, das gerade für Kinder und Teenies Computer bekommen wurde erstellt.

von der Expertise-Kollegiate der Original-Ausgabe-Serie mit David J. Peterson  
and The Mystery Men  
Erscheinungsdatum: 2014-08-20

ON 39.50

[illegible]

### Bewertung plus E.T. in für L. ZN-Spektrum

Die untergeordnete Rolle wird einer Gasphase. Auch bei 2 T sind Engpasskernreaktionen von Vorteil.

06 19.50



1.4.74 Spectrum 15 & 49%

Die Internationale Energieagentur (IEA) hat heute beschlossen, die Kernkraft als eine der wichtigsten Energiequellen für die Zukunft zu empfehlen. Sie ist überzeugt, dass die Kernkraft eine wichtige Rolle in der Energieversorgung der Welt spielen wird. Die IEA ist eine Organisation, die die Energieversorgung der Welt überwacht und die Energiepolitik der Mitgliedstaaten koordiniert. Sie ist eine der wichtigsten Organisationen im Bereich der Energieversorgung der Welt.



Line up 4  
Mr. Brown 30

**Eine tolle Mischung: Spital und Wohnort für Patienten. Einmalig im deutschsprachigen Raum.**

32



#### 4.1.2.2. Response Time to a Query

Eine völlig neue Art ist in Spanien entdeckt worden. Sie ist in einem kleinen Gebiet der Sierra Nevada, im südöstlichen Teil der Iberischen Halbinsel, heimisch. Die Gattung *Chamaea* ist in der Gattung *Juniperus* eingeschlossen, wobei diese im Mittelmeerraum vorkommt.



STRATEGIC COMMAND  
for the DRAGON 30

Das Biologisches Fachlehrer-Seminar hat  
gewisse Schwierigkeiten zu überwinden.  
Bei den Semestern ist es, die gemeinsame  
biologische Kernbildung.

04/30/2011

WINDSOFT® Nordstraße 22 • 3443 Herlethausen • Tel. 05654-6182

Born: Birmingham, Ala. Height: 6'10". Weight: 225 lbs. Position: QB. College: Alabama.



### Chrono

für den VC-20 o. EW

Der alte, weise, Schamane des Dorfes von Mithras (Dorados) führt dich in eine fiktive, fantastische Welt ein.

DM 39,50



### SPACE FORTRESS für VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Aus der Luft wird ein riesiger, feindlicher Raumstation, die dich angreift. Du musst sie zerstören. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50

### Chess (Matsch)

für den VC-20, 1. bis 10.

Ein klassisches Schachspiel, das auf einem Brett gespielt wird. Du kannst gegen einen Computer oder einen Menschen spielen. Du kannst auch gegen einen Computer spielen, der dich gegen einen Menschen spielt.

DM 29,-



### SPACE ATTACK

für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50



### MULTISOUND SYNTHESIZER für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50



### SHARK ATTACK für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50

### MARTIAN BUNDER

für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50



### SEA INVASION

für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50



### MOON OF JUPITER für den VC-20 o. EW (3. bis 10.)

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 39,50



### Jumpin Jack

für den VC-20 o. EW

Ein Spiel im Weltraum. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen. Du wirst von einem Schiffe aus, das dich angreift, in die Station einfliegen.

DM 49,50

Händleranfragen erwünscht.



Softwareautoren gesucht - Info anfordern!



### The Hobbit für den ZX Spectrum 48K

Das neue Buchverboten. Hier in stark reduzierter Form.  
Ein Meisterwerk der Microcomputerkunst. (Zus. mit 256k) 1  
Tiefenreich (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 78,-



### The Hobbit für den ZX Spectrum 128 & 68K

Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 85,-



### The Hobbit

für den ZX Spectrum 48K

Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 77,-



### Adventure

für den ZX Spectrum 48K

Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 86,-

### Small gameable Tester für den ZX Spectrum 48K

Das kleinste Spielchen für den ZX Spectrum 48K. (Zus. mit 256k)  
1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 19.50

### Warrior

für den ZX Spectrum 48K  
Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 39.50



### Adventure

für den ZX Spectrum 48K

Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 19,-



### Super Hero

für den ZX Spectrum 48K

Ein fantastisches Meisterwerk der Computerkunst. (Zus. mit  
256k) 1. Teil. (Copyright: 1982 J.G.R.R.R.)

DM 39.50